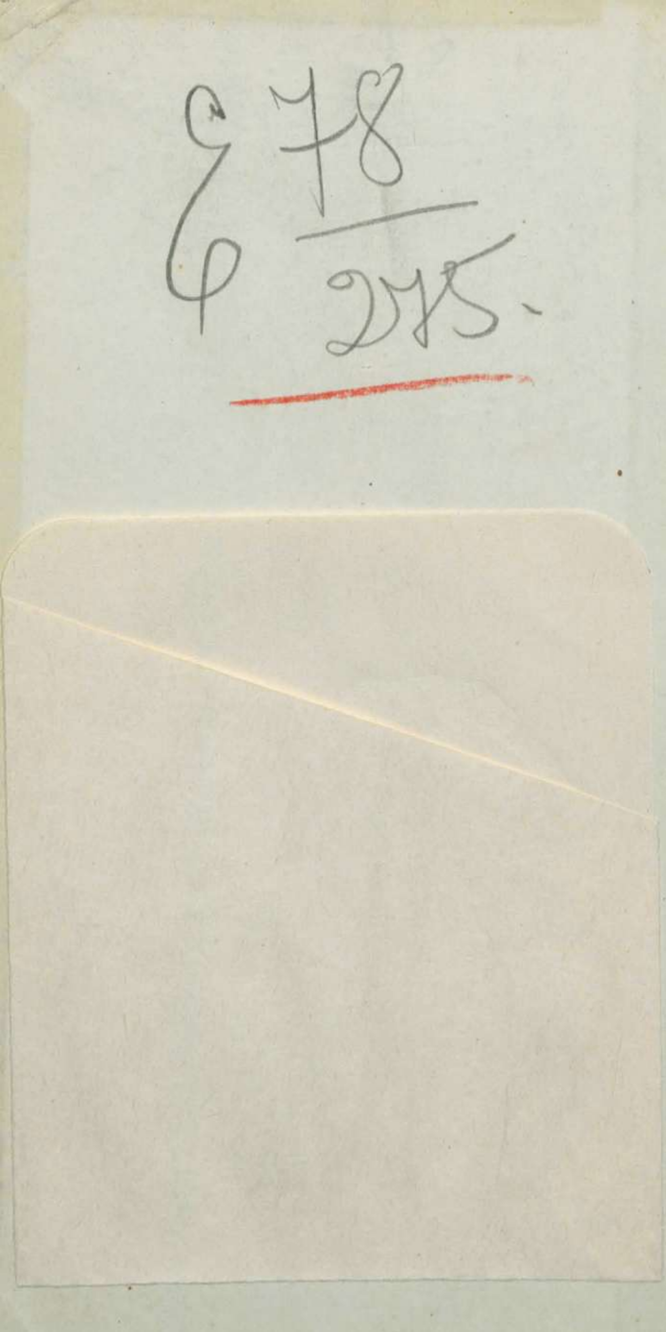



78
275.

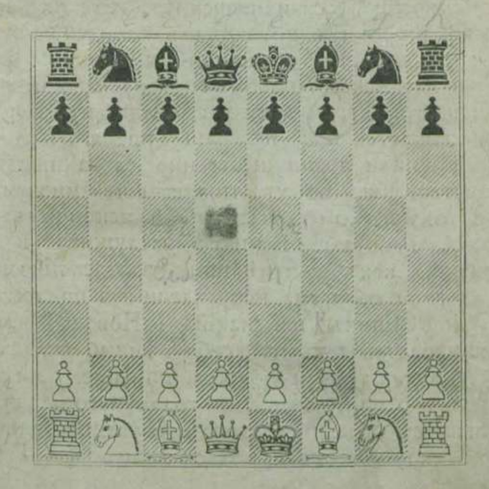
*Жакъ Дюфренъ.*

# РУКОВОДСТВО
## КЪ ИЗУЧЕНІЮ
# ШАХМАТНОЙ ИГРЫ.

**ОБРАЗЦЫ ПАРТІЙ СЛѢДУЮЩИХЪ ШАХМАТИСТОВЪ:**

**Германія.** Андерсенъ, Гейдебрандтъ, Лаза, Горвицъ, Гарвицъ, Ганштейнъ, Бледовъ, Бильгнеръ, Майетъ, Ланге, Зуле, Нейманъ, Гиршфельдъ, Шаллопъ, Цукертортъ, Паульсенъ, Таррашъ, Барделебенъ, Биръ, Мизесъ, Гармонистъ, Ласкеръ.—**Австрія.** Левенталь, Фалькберъ, Ротшильдъ, Энглишъ, Шварцъ, Флейсигъ, Бауеръ.—**Англія.** Стаунтонъ, Вокль, Кокренъ, Попертъ, Блэкборнъ, Бирдъ, Гунсбергъ, Бэрнъ-Мезонъ, Макдоннель.—**Америка.** Мурфи, Стейницъ, Меккензи, Юддъ, Гальмайо, Липшюцъ, Дельмаръ, Васкецъ.—**Россія.** Винаверъ, Чигоринъ Алапинъ, Шмидтъ, Ашаринъ, Шифферсъ.—**Франція** Филидоръ, Бурдоне Ривьеръ, Розенталь, Клеркъ и мн. др.

ПЕРЕВОДЪ СЪ ШЕСТОГО НѢМЕЦКАГО ИЗДАНІЯ.



С.-ПЕТЕРБУРГЪ.

*ВТОРОЕ ИЗДАНІЕ В. И. ГУБИНСКАГО*

## ПРЕДИСЛОВІЕ.

Предлежащее руководство предназначено какъ для начинающихъ, такъ и для играющихъ; въ немъ съ возможною подробностью изложены основныя правила шахматной игры, затѣмъ теоріи началъ, сопровождаемыя образцовыми играми съ детальными объясненіями и изображеніями главнѣйшихъ положеній. Этотъ способъ нагляднаго изображенія введенъ мною впервые въ 1857 году, когда я совмѣстно съ Андерсеномъ редактировалъ „Берлинскую шахматную газету".

Въ этомъ руководствѣ приведены образцовыя партіи лучшихъ шахматистовъ всѣхъ временъ и національностей. Среди нихъ самое выдающееся положеніе занимаютъ слѣдующія имена:

**Германія.** *Андерсенъ*, Гейдебрандтъ, Лаза, Горвицъ, Гарвицъ, Ганштейнъ, Бледовъ, Бильгнеръ, Майетъ, Ланге, Зуле, Нейманъ, Гиршфельдъ, Шаллопъ, *Цукертортъ* (род. въ Ригѣ въ 1842 г., умеръ въ Лондонѣ въ 1888 г.), *Паульсенъ*, Таррашъ, Барделебенъ, Биръ, Мизесъ, Гармонистъ, *Ласкеръ*.

**Австрія.** Левенталь, Фалькбергъ, Ротшильдъ, Энглишъ, Шварцъ, Флейсигъ, Бауеръ.

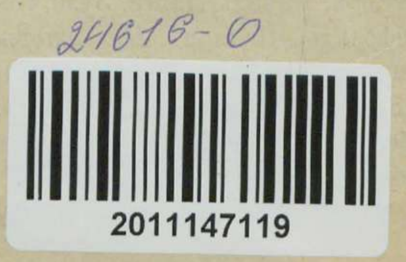
**Англія.** Стаунтонъ, Бокль, *Кохренъ*, Попертъ, *Блакборнъ*, *Бирдъ*, *Гунсбергъ*, Борнъ, Мезонъ, Макдоннель.

**Франція.** Филидоръ, Бурдонне, Ривьеръ, Розенталь, Клеркъ.

**Россія.** Винаверъ, *Чигоринъ*, Алапинъ, Шмидтъ, Ашаринъ, Шифферсъ.

**Америка.** *Морфи*, *Стейницъ*, Мекензи, Юддъ, Гольмайо, Липшюцъ, Дельмаръ, Васкецъ.

**Жанъ Дюфрень.**



# ОТДѢЛЪ ПЕРВЫЙ.

---

## Описаніе шахматной игры.

I.

### Шахматная доска. Шахматныя фигуры.

Шахматная игра восточнаго происхожденія; она должна быть признана самою совершенною изъ всѣхъ игръ, играемыхъ на доскахъ.

Въ этой книгѣ мы будемъ говорить о шахматной игрѣ вдвоемъ.

Игра эта ведется на доскѣ, раздѣленной на 64 квадратныхъ поля попеременно черныхъ и бѣлыхъ (темныхъ и свѣтлыхъ).

Въ распоряженіи каждаго игрока находится 16 шахматныхъ фигуръ, отличающихся отъ фигуръ противника цвѣтомъ (обыкновенно черныя и желтыя; послѣднія называются „бѣлыми").

Обѣ группы шахматныхъ фигуръ, называемыя черными и бѣлыми, могутъ быть разсматриваемы какъ двѣ арміи, воюющія другъ съ другомъ подъ предводительствомъ играющихъ.

Шахматная доска кладется такимъ образомъ, чтобы угловой квадратъ съ правой стороны былъ бѣлый.

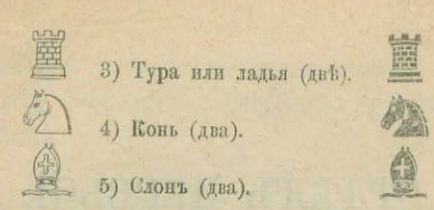
Каждая армія состоитъ изъ 8 офицеровъ и 8 пѣшекъ, т. е. изъ 16 фигуръ.

 Пѣшки. 

Офицеры:

 1) Король. 

 2) Ферзь или королева. 

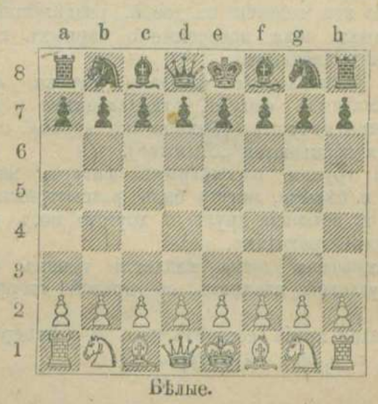



Такъ какъ 2 ладьи, 2 коня и 2 слона, то только пять названій офицеровъ, которые отличаются другъ отъ друга по своимъ свойствамъ. Налѣво изображены бѣлые, направо черные.

## II.

## Разстановка фигуръ и обозначеніе полей.

До начала игры жребіемъ рѣшаютъ, кому долженъ принадлежать первый ходъ; тотъ играетъ бѣлыми. Затѣмъ разставляютъ фигуры слѣдующимъ образомъ:



Бѣлые.

Отсюда видно, что обѣ арміи расположены совершенно одинаково. Бѣлый король стоитъ на черномъ полѣ, черный—на бѣломъ. Наоборотъ, ферзи (королевы) стоятъ на поляхъ своего цвѣта. Отсюда поговорка: regina regit colorem (королева управляетъ цвѣтомъ).

Пѣшки расположены въ одинъ рядъ передъ офицерами и называются соотвѣтственными именами, напр. королевская пѣшка, пѣшка слона,

ферзя и пр.; пѣшки ладей называются также угловыми.

Для обозначенія ходовъ и цѣлыхъ партій употребляется слѣдующій способъ,

| | a | b | c | d | e | f | g | h |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 8 | a8 | b8 | c8 | d8 | e8 | f8 | g8 | h8 |
| 7 | a7 | b7 | c7 | d7 | e7 | f7 | g7 | h7 |
| 6 | a6 | b6 | c6 | d6 | e6 | f6 | g6 | h6 |
| 5 | a5 | b5 | c5 | d5 | e5 | f5 | g5 | h5 |
| 4 | a4 | b4 | c4 | d4 | e4 | f4 | g4 | h4 |
| 3 | a3 | b3 | c3 | d3 | e3 | f3 | g3 | h3 |
| 2 | a2 | b2 | c2 | d2 | e2 | f2 | g2 | h2 |
| 1 | a1 | b1 | c1 | d1 | e1 | f1 | g1 | h1 |

Бѣлые

Слѣдовательно, если смотрѣть со стороны бѣлыхъ, то горизонтальныя поля обозначаются цифрами снизу вверхъ, а вертикальныя буквами слѣва направо.

III.

## Способъ игры. Ходъ.

„Партіею въ шахматы" называется игра, руководимая двумя противниками.

Начинающій партію дѣлаетъ „ходъ", т. е. передвигаетъ на другое поле одну изъ своихъ фигуръ. Затѣмъ противникъ дѣлаетъ слѣдующій ходъ, затѣмъ опять первый и т. д.

IV.

## Ходы и взятіе фигуръ.

Ходы офицеровъ значительно отличаются отъ хода пѣшекъ. Онѣ ходятъ (движутся) впередъ, назадъ, въ стороны. Если на пути ихъ стоитъ собственная фигура, то они могутъ двигаться лишь до ближайшаго къ ней поля.

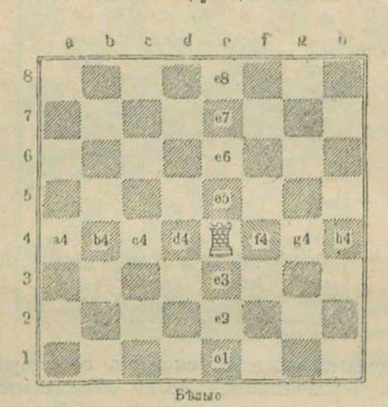
Если же на пути стоитъ фигура противника, то офицеры имѣютъ право брать или не брать ее.

Взятіе въ шахматной игрѣ заключается въ томъ, что фигура противника снимается съ доски и на ея поле ставится взявшая ее фигура.

Взятіе фигуръ не обязательно.

Начнемъ съ ладьи. Эта фигура движется по прямой линіи, т. е. въ горизонтальномъ и вертикальномъ направленіи во всѣ стороны.

Ладья, стоящая напримѣръ на e4 можетъ слѣдовательно двигаться по слѣдующимъ полямъ:



Бѣлые

Но если бы, напримѣръ, на e2 стояла бѣлая фигура, то она служила бы ладьѣ преградой къ ходу на e1, а также и на e2. Слѣдовательно, въ этомъ случаѣ внизъ ладья могла бы двинуться только на e3. Но если бы на e2 стояла черная фигура, то бѣлая ладья могла бы ее взять и встать на ея мѣсто. Въ обоихъ случаяхъ поле e1 для нея закрыто.

**Слонъ** двигается по діагональному направленію

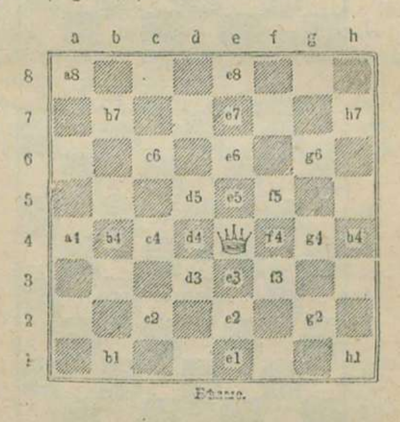
a b c d e f g h
8 a8
7 b7 h7
6 c6 g6
5 d5 f5
4
3 d3 f3
2 c2 g2
1 b1 h1

Бѣлые.

и потому всегда остается на поляхъ первоначальнаго цвѣта; такимъ образомъ въ каждой арміи имѣется одинъ черный и одинъ бѣлый слонъ. Черный ходитъ только по чернымъ полямъ, бѣлый—только по бѣлымъ.

Въ этомъ положеніи слонъ можетъ двигаться по всѣмъ обозначеннымъ направленіямъ. Если одно изъ полей, напримѣръ, g6 занято бѣлой фигурой, то направо и вверхъ слонъ можетъ двинуться только на f5. Если на g6 стоитъ черная фигура, то онъ можетъ взять ее. Въ обоихъ случаяхъ ему недоступно поле h7.

**Ферзь** (королева) соединяетъ въ себѣ ходы ладьи



Бѣлые.

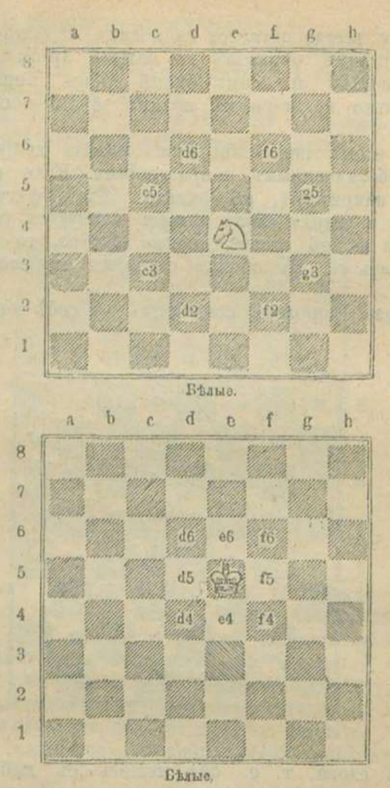
и ходъ слона, т. е. она можетъ съ любого поля двигаться по діагональнымъ, вертикальнымъ и горизонтальнымъ полямъ. Съ e4, напримѣръ, ей доступны вышеозначенныя поля.

Ходъ **Коня** слѣдующій: черезъ одно поле онъ становится на сосѣднее, не прилегающее къ нему.

Такъ изъ e4 бѣлый конь можетъ попасть на слѣдующія поля (стр. 10, I).

Фигуры не служатъ препятствіемъ. Если бы, напримѣръ, поля d5, e5, f5, f4, d3, e3, f3 были заняты собственными фигурами или фигурами противника, то тѣмъ не менѣе конь могъ бы занять всѣ вышеозначенныя поля. Но если бы, напримѣръ, на f6 стояла бѣлая фигура, то онъ не могъ бы встать туда; черную же фигуру, стоящую на f6, конь можетъ взять.

**Король** движется и беретъ во всѣ стороны, но только на сосѣднее поле, такъ что ему доступны



Бѣлые.

Бѣлые.

всѣ сосѣднія поля. Если онъ стоитъ (II) на e5, то можетъ пойти на всѣ указанныя 8 полей.

Король отличается отъ остальныхъ фигуръ, тѣмъ, что не можетъ становиться на такое поле, на которомъ его могла бы взять фигура противника. Такъ, если бы на f7 стоялъ черный король, то бѣлый король не могъ бы двинуться съ e5 на поля e6 и f6.

## V.

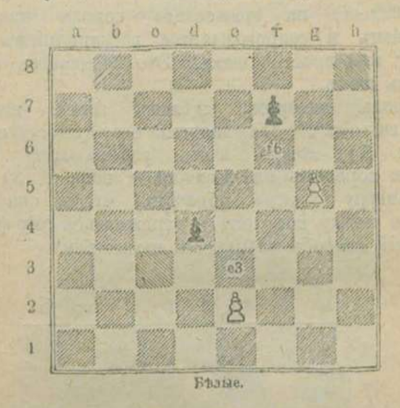
## Ходъ и превращеніе пѣшекъ.

Пѣшка ходитъ только впередъ и притомъ только на ближайшее поле. Но съ своего первоначальнаго мѣста (слѣдовательно для бѣлыхъ со второго, для черныхъ съ седьмого горизонтальнаго рода) пѣшка

имѣетъ право пойти черезъ одно поле. Она беретъ иначе чѣмъ ходитъ, а именно: на сосѣднее поле вправо или влѣво въ діагональномъ направленіи, но тоже только впередъ. Бѣлая пѣшка, стоящая на e4 можетъ слѣдовательно пойти только на e5, если это поле свободно. Вражескую фигуру, стоящую на d5 или f5, она можетъ взять. Бѣлая пѣшка на e2 можетъ, если поля e3 и e4 не заняты, пойти по желанію на e3 или e4.

Если пѣшка съ своего первоначальнаго поля (для бѣлыхъ второй, для черныхъ седьмой горизонтальный рядъ) подвинулась на два шага (т. е. черезъ одно поле) и при этомъ встала рядомъ съ вражеской пѣшкой (слѣдовательно, для бѣлыхъ въ четвертомъ, для черныхъ въ пятомъ ряду), то эта послѣдняя въ правѣ взять ее, какъ если бы она подвинулась только на одинъ шагъ.

Этимъ правомъ брать „мимоходомъ" (en passant) пользуются только пѣшки, но и то только при ходѣ, слѣдующемъ за ходомъ вражеской пѣшки



Бѣлые.

но не позже. Поэтому, если при такомъ расположеніи пѣшка съ e2 пойдетъ на e4, то черная пѣшка d4 въ правѣ взять ее и встать на e3; точно также черная пѣшка f7, двинувшись на f5, можетъ быть взята бѣлой пѣшкой g5, которая тогда встанетъ на f6.

Это единственное исключеніе изъ правилъ шахматной игры, такъ какъ во всѣхъ остальныхъ случаяхъ фигуры могутъ быть взяты только съ тѣхъ мѣстъ, на которыхъ онѣ стоятъ, тогда какъ въ указанномъ случаѣ пѣшка берется съ поля, черезъ которое она уже перескочила.

Если пѣшка достигнетъ того ряда, гдѣ первоначально стояли вражескіе офицеры (слѣдовательно, для бѣлыхъ восьмого, для черныхъ перваго горизонтальнаго ряда), то одновременно съ этимъ она превращается въ офицера, по усмотрѣнію играющаго; при этомъ онъ не обязанъ стѣсняться тѣмъ, что этимъ увеличится нормальное число данныхъ офицеровъ. Такъ онъ можетъ изъ пѣшки сдѣлать втораго, третьяго, четвертаго и т. д. ферзя, третью, четвертую и т. д. ладью, коня, слона.

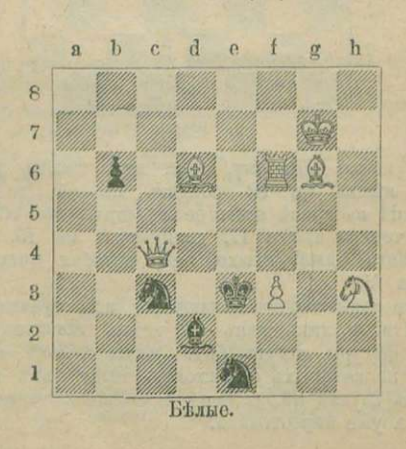
## VI.

## Нападеніе и шахованіе.

Фигура **нападаетъ**, если дѣлаетъ такой ходъ, при которомъ она въ правѣ при слѣдующемъ ходѣ взять фигуру противника, если послѣдній не защитится, что не всегда возможно.

Нападеніе на вражескаго короля называется **шахованіемъ** и сопровождается восклицаніемъ **„шахъ королю!“** или просто **„шахъ!“** Это называется **сдѣлать** или **дать шахъ**.

Король, которому сдѣланъ шахъ, находится „подъ шахомъ“. Для защиты его существуетъ три способа: 1) можно взять угрожающую фигуру, 2) пойти королемъ на безопасное поле и 3) подвинуть фигуру такимъ образомъ, чтобы она встала на линіи между королемъ и угрожающей ему фигурой. Послѣдній способъ называется **прикрытіемъ**.

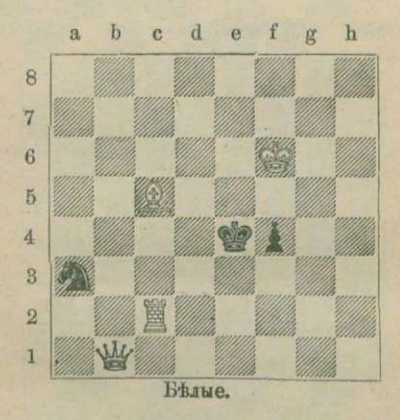


Бѣлые.

При такой разстановкѣ фигуръ, напримѣръ, ферзь можетъ пойти съ c4 на c5. Этимъ ходомъ дается „шахъ королю“, т. е. ферзь нападаетъ на черного короля. Послѣднiй можетъ защититься двумя способами: или взять ферзь пѣшкой b6, или отвести короля на поле e2. Ни на какое другое поле король встать не можетъ. Когда бѣлый ферзь идетъ съ c4 на e6, то онъ тоже „дѣлаетъ шахъ“ королю.

Отъ этого шаха черный король можетъ защититься конемъ, передвинувъ его съ c3 на e4; такимъ образомъ конь становится на пути между бѣлымъ ферземъ и чернымъ королемъ и загораживаетъ ему путь.

Каждая фигура можетъ или собственнымъ ходомъ сдѣлать шахъ королю, или же открыть своимъ ходомъ возможность дать шахъ другою, которую она загораживала; такого рода шахъ называется **открытымъ**. Если открывающая фигура и сама при этомъ дѣлаетъ шахъ, то послѣднiй называется **двойнымъ**.



**Бѣлые.**

Въ слѣдующемъ примѣрѣ любое движенiе ладьи c2 открываетъ шахъ черному королю, такъ какъ этимъ освобождается линiя отъ бѣлаго ферзя b1 къ черному королю e4. Если ладья встанетъ на поля a2, b2, d2, f2, g2, h2, c1 и c3, то этимъ открывается простой шахъ, отъ котораго черные могутъ защититься тремя способами: 1) взять конемъ a3 бѣлаго ферзя, 2) пойти конемъ на c2, прикрывая такимъ образомъ короля, или 3) сдѣлавъ ходъ королемъ.

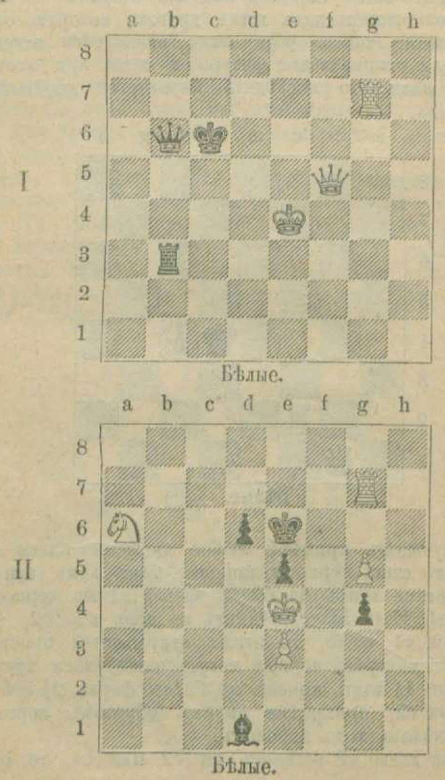
Когда ладья c2 встанетъ на e2 или c4, то она

одновременно съ ферземъ дѣлаетъ шахъ королю; это будетъ двойной шахъ, и въ этомъ случаѣ король уже не можетъ защититься, взявши конемъ ферзя b1, потому что король всетаки останется подъ шахомъ со стороны ладьи. Тогда королю необходимо двинуться съ мѣста и встать либо на d5, либо на f3; оба эти поля свободны отъ шаха обѣихъ фигуръ.

## VII.

## Матъ.

Если король которому сдѣланъ шахъ, который „находится подъ шахомъ", не можетъ защититься ни однимъ изъ трехъ вышеуказанныхъ способовъ, то онъ получаетъ матъ и играющій проигралъ партію.




Бѣлые.

Бѣлые.

Если напримѣръ при изображенномъ положенiи (I) ходъ бѣлыхъ, то они могутъ дать чернымъ матъ, пойдя ферземъ съ f5 на d5, такъ какъ этимъ ходомъ дѣлается шахъ королю и онъ не можетъ защититься ни однимъ изъ трехъ вышеуказанныхъ способовъ.

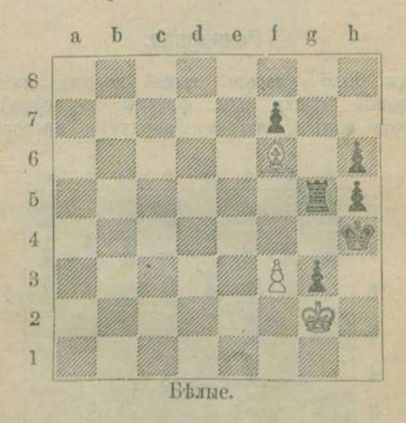
Въ слѣдующемъ положенiи (II) бѣлые могутъ (если ихъ ходъ) дать матъ конемъ, поставивъ его съ a6 на c7; если же ходъ черныхъ, то они могутъ дать матъ бѣлымъ, пойдя слономъ съ d1 на c2.

## VIII.

## Патъ.

Если король, не находящiйся подъ шахомъ, вынужденъ сдѣлать ходъ, потому что остальныя фигуры или взяты, или заперты, а самъ онъ не можетъ двинуться иначе, какъ ставъ на шахованное поле; то онъ получилъ патъ; этимъ же названiемъ обозначается самый исходъ партiи.

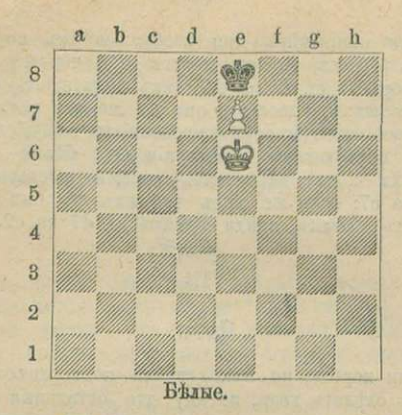
Такъ какъ при патѣ недостаетъ существеннаго



Бѣлые.

условiя мата, а именно непосредственнаго шаха королю, то такая партiя считается въ ничью.

Если напримѣръ ходъ черныхъ, то ихъ король патъ, потому что онъ не находится подъ шахомъ; а между тѣмъ ему нѣтъ хода иначе, какъ на шахованныя поля; пѣшекъ онъ совсѣмъ не можетъ двинуть, такъ какъ онѣ заперты, ни ладью, такъ какъ этимъ онъ открываетъ короля подъ шахъ бѣлаго слона.



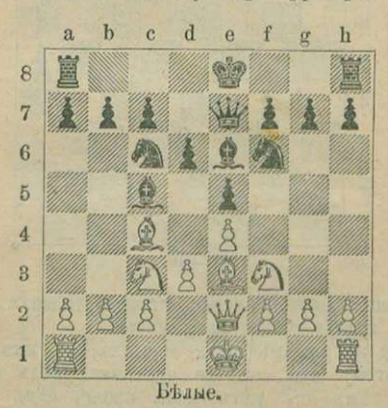
Бѣлые.

Въ концѣ партіи нерѣдко бываетъ такого рода патъ, какой здѣсь изображенъ (ходъ черныхъ).

IX.

## Рокировка.

Какъ было указано выше, ходомъ называется передвиженіе пѣшки или фигуры; но одинъ разъ въ теченіе партіи каждому партнеру предоставлено

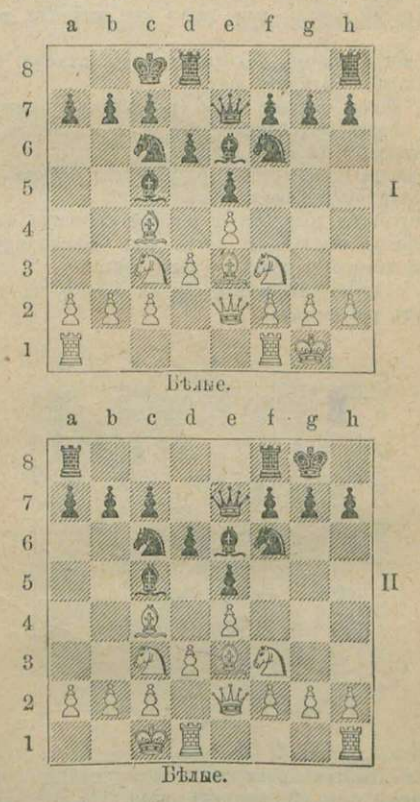


Бѣлые.

право сдѣлать ходъ, состоящій изъ одновременнаго передвиженія двухъ Фигуръ; а именно короля и ладьи.

Этотъ двойной ходъ называется **рокировкой**; сдѣлать этотъ ходъ значитъ **рокировать**.

Рокировка производится тогда, когда ни король, ни ладья еще не двигались съ своихъ первоначальныхъ мѣстъ и промежуточныя между ними поля свободны. Она состоитъ въ томъ, что короля придвигаютъ къ ладьѣ черезъ одно поле, а ладью ставятъ на другую сторону рядомъ съ королемъ. Если




бѣлые (или черные) рокируютъ ладьею короля, то послѣднiй идетъ на g1 (g8), а ладья на f1 (f8); если бѣлые (черные) рокируютъ ладьею ферзя, то король становится на c1 (c8) а ладья на d1 (d8).

При вышеприведенномъ положенiи (I) и бѣлые, и черные могутъ рокировать въ обѣ стороны.

Положимъ бѣлые рокировали ладьею короля, а черные въ отвѣтъ—ладьею ферзя, тогда положеніе будетъ вышеизображенное.

Если же бѣлые рокировали ладьею ферзя, а черные ладьею короля, получится (II).

Рокировка однако допускается только при извѣстныхъ условіяхъ.

Рокировка не допускается:

1) когда одно изъ полей между королемъ и ладьею занято;

2) когда король или ладья уже сдѣлали раньше ходъ;

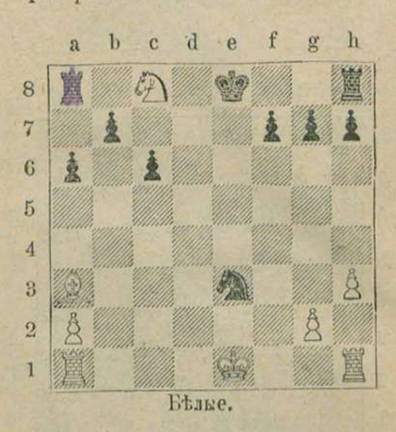
3) когда король находится подъ шахомъ (рокировкой нельзя уйти отъ шаха);

4) когда королю при рокировкѣ приходится пройти черезъ шахованное поле, т. е. такое, на которомъ онъ могъ бы быть взятъ;

5) когда (само собою разумѣется) король рокировкою становится подъ шахъ.

Безусловно допускается рокировка, когда сдѣлано нападеніе на ладью, или когда она должна миновать поле, на которомъ могла бы быть взята.

Въ слѣдующемъ положеніи ни бѣлые, ни черные не могутъ рокировать:



Бѣлые.

Для бѣлыхъ рокировка недопустима, потому что черный конь e3 шахуетъ поля f1 и d1; для черныхъ—потому что бѣлый слонъ a3 шахуетъ поле f8, а въ сторону ладьи ферзя она невозможна потому, что на c8 стоитъ бѣлый конь; но если бы на этомъ полѣ стоялъ и черный конь, то она все же была бы недопустима.

X.

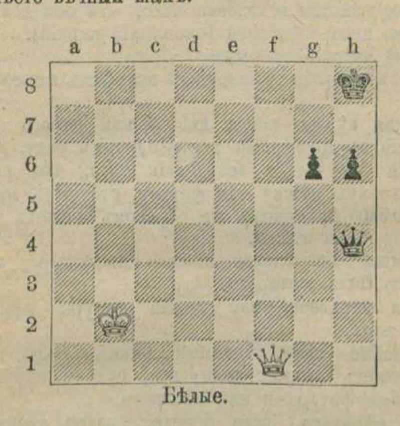
## Розыгрышъ или ремизъ (партія въ ничью).

Не всегда въ теченіе партіи можно сдѣлать матъ противнику; если окажется, что ни одинъ изъ играющихъ не можетъ дать матъ своему противнику, то партія считаеться въ ничью и называется ремизомъ или розыгрышемъ. Розыгрышъ бываетъ:

1) Когда ни одинъ изъ противниковъ не располагаетъ достаточными силами, чтобы дать матъ; само собою разумѣется, что такое положеніе имѣетъ мѣсто, когда въ концѣ партіи остались только одни короли; но равнымъ образомъ и тогда, когда у одного изъ играющихъ остался одинъ король, а у его противника король съ конемъ или со слономъ, а также во многихъ другихъ случаяхъ, которые будутъ приведены ниже, при отдѣльныхъ партіяхъ.

2) Когда оба противника продолжаютъ дѣлать одни и тѣ же ходы, или одинъ изъ нихъ принуждаетъ другого перерывно повторять одинъ и тотъ же ходъ („вѣчный шахъ").

Въ слѣдующемъ положеніи, напримѣръ, можетъ имѣть мѣсто вѣчный шахъ.



Бѣлые.

Бѣлые дѣлаютъ ферземъ на f8 шахъ; черный король долженъ идти на h7; тогда бѣлый ферзь дѣлаетъ ему шахъ на f7 и заставляетъ его вернуться на h8, затѣмъ снова дѣлаетъ шахъ f8 и т. д.

Такимъ образомъ бѣлые дѣлаютъ партію въ ничью посредствомъ вѣчнаго шаха, тогда какъ иначе они проиграли.

3) Когда играющій хотя и располагаетъ достаточными силами, чтобы дать матъ, но не умѣетъ сдѣлать это (см. ниже, законы игры).

4) Когда королю данъ патъ.

## XI.

## Употребительныя выраженія.

**Вилка**—положеніе, при которомъ пѣшка сразу атакуетъ двѣ фигуры.

**Вольная пѣшка**—та, которая находится на пути превращенія въ фигуру („въ дамки“, какъ говорится) и не можетъ быть ни задержана, ни взята вражескою пѣшкою.

**Выгадать или выиграть качество**—лишившись пѣшки, взять офицера или вообще вмѣсто слабѣйшей фигуры получить сильнѣйшую, напр. отдать слона или коня за ладью.

**Вынужденный ходъ**—при которомъ положеніе противника ухудшается вслѣдствіе того, что онъ долженъ ходить. См. ниже—финиши (окончанія партій).

**Вѣчный шахъ**—см. выше.

**Гамбитъ**—партіи, при началѣ которыхъ жертвуется пѣшка.

**Двойная пѣшка**—когда двѣ пѣшки одного цвѣта стоятъ одна за другою, въ вертикальномъ ряду. Двойная пѣшка получается вслѣдствіи того, что пѣшка взяла вражескую пѣшку или фигуру, стоявшую передъ сосѣдней пѣшкою; такимъ же образомъ можетъ получиться и тройная пѣшка.

**„En prise“** называется пѣшка или фигура, которая можетъ быть взята.

**Легкая кавалерія**—или легкія фигуры—офицеръ (слонъ) и конь.

**Mat étouffé**—матъ, дѣлаемый конемъ королю, который не можетъ никуда двинуться, будучи окруженъ собственными фигурами или пѣшками.

**Мѣна, мѣняться.** Если берется фигура такою же фигурою и при этомъ противникъ имѣетъ возможность взять ее въ свою очередь, то это называется мѣною.

**Одинокая или изолированная** пѣшка, т. е. та, которая не защищена другою пѣшкою.

**Оппозиція**—извѣстное положеніе королей по отношенію другъ къ другу. Объ этомъ подробнѣе будетъ рѣчь при финишахъ.

**Отсталая** пѣшка, т. е. такая, которая осталась позади остальныхъ и лишена возможности двинуться впередъ.

**Первый ходъ, ходъ.** Играющій, имѣющій право начать партію, имѣетъ „первый ходъ", или просто „ходъ".

**Піонъ**—французское названіе пѣшки. Pion marqué или coiffé—опредѣленная, назначенная пѣшка: иногда сильнѣйшій противникъ обязуется дать матъ опредѣленной пѣшкой, но никакою другою фигурою.

**Пожертвованіе.** Если предоставить фигуру противнику, такъ что онъ можетъ взять ее не лишаясь самъ пѣшки или фигуры, то это называется „пожертвовать"; то же выраженіе употребляется, когда взамѣнъ утраченной фигуры пожертвовавшій получаетъ фигуру низшаго достоинства.

**Прикрываться**—то же, что защищаться, такъ какъ та фигура, которая возьметъ фигуру защищающагося, тоже можетъ быть взята. Прикрываться отъ шаха—см. выше.

**Roi depuillé**—обнаженный король, оставшійся одинъ.

**Связанныя пѣшки** (цѣпь), т. е. такія, которыя занимаютъ сосѣднія діагональныя поля, такъ что могутъ защитить одна другую.

**Среднія пѣшки**—пѣшки передъ королемъ и ферземъ. Когда оба подвинулись на два поля, то онѣ образуютъ центръ.

**Темпъ**—развитіе игры безъ потери времени, безъ постороннихъ преслѣдуемой цѣли ходовъ.

## Задача коня.

Задача эта состоитъ въ слѣдующемъ: „какъ нужно ходить конемъ, чтобы онъ пребывалъ на всѣхъ 64 поляхъ, но лишь по одному разу на каждомъ"? Къ этому присоединяютъ еще то осложняющее условіе, чтобы съ послѣдняго поля онъ снова вернулся на первоначальное мѣсто, т. е. съ 64 на 1.

Знаменитый математикъ **Эйлеръ** первый попытался разрѣшить задачу коня и разрѣшилъ ее, впрочемъ преимущественно эмпирически. Вотъ его схема, по которой можно начать ходъ съ любого поля слѣдуя лишь нумерамъ по порядку и переходя съ 64 на 1.

Переходя отъ 1 не къ 2, но къ 64, а отъ 2 не къ 3, а къ 48, 53, 17 и 43, отъ 17, напримѣръ, къ 48, 10, 44 и 62,—Эйлеръ получилъ 48 схемъ.

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 30 | 55 | 46 | 9 | 28 | 57 | 40 | 7 |
| 47 | 12 | 29 | 56 | 45 | 8 | 27 | 58 |
| 54 | 31 | 10 | 13 | 18 | 41 | 6 | 39 |
| 11 | 48 | 33 | 42 | 15 | 44 | 59 | 26 |
| 32 | 53 | 14 | 17 | 34 | 19 | 38 | 5 |
| 49 | 64 | 51 | 20 | 43 | 16 | 25 | 60 |
| 52 | 21 | 2 | 35 | 62 | 23 | 4 | 37 |
| 1 | 50 | 63 | 22 | 3 | 36 | 61 | 24 |

отъ которыхъ, по его изслѣдованіямъ, въ свою очередь можетъ быть получено большое число новыхъ схемъ.

Спустя двадцать лѣтъ французскій математикъ **Вандемондъ** значительно упростилъ сложныя процедуры Эйлера. Но проще всего правило, установленное **Варнсдорфомъ**: „ставить коня каждый разъ на то поле, съ котораго ему меньше всего ходовъ на еще не занятыя поля". Слѣдующая таблица составлена по теоріи Варнсдорфа.

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 14 | 29 | 34 | 55 | 12 | 27 | 24 | 49 |
| 35 | 56 | 13 | 28 | 33 | 50 | 11 | 26 |
| 30 | 15 | 54 | 51 | 58 | 25 | 48 | 23 |
| 41 | 36 | 57 | 32 | 61 | 52 | 63 | 10 |
| 16 | 31 | 40 | 53 | 64 | 59 | 22 | 47 |
| 37 | 42 | 1 | 60 | 19 | 62 | 9 | 6 |
| 2 | 17 | 44 | 39 | 4 | 7 | 46 | 21 |
| 43 | 38 | 3 | 18 | 45 | 20 | 5 | 8 |

## XII.

## Сравнительное значеніе фигуръ.

Ферзь равносиленъ двумъ ладьямъ, но сильнѣе ладьи съ легкимъ офицеромъ.

Ладья равносильна легкому офицеру съ двумя пѣшками, но нѣсколько слабѣе двухъ легкихъ офицеровъ.

Слонъ и конь равносильны; каждый изъ нихъ примѣрно равносиленъ тремъ пѣшкамъ.

Но это значеніе совершенно относительное, потому что большую роль играетъ **позиція**, такъ какъ часто слабѣйшая фигура, вслѣдствіе особенностей ея хода, съ выгодою можетъ быть употреблена тамъ, гдѣ сильнѣйшая фигура была бы непригодна.

## XIII.

## Употребительныя сокращенія.

Для обозначенія ходовъ указываютъ поле, на которомъ стоитъ фигура, и соединяютъ обозначеніе его посредствомъ тирс (—) съ обозначеніемъ того поля, на которое она должна передвинуться. Если ходитъ офицеръ, то передъ обозначеніемъ поля пишутъ ту букву, которою онъ обозначается.

| | | | по нѣмецки: |
|---|---|---|---|
| K | означаетъ | король | (König). |
| D | „ | ферзь | (Dame). |
| T | „ | ладья | (Turm). |
| L | „ | слонъ | (Läufer). |
| S | „ | конь | (Springer). |

Такъ напримѣръ:

Sg1—f3

означаетъ, что конь идетъ съ g1 на f3. Для пѣшекъ не ставятъ обозначеній. Такимъ образомъ e2—e4 означаетъ ходъ пѣшки съ e2 на e4

n. означаетъ „беретъ“ (nimmt)
\+ „ шахъ королю и ставится послѣ хода.

Рокировка въ сторону короля означается

O — O

а въ сторону ферзя

0 — 0 — 0.

Когда пѣшка достигнетъ поля превращенія, то послѣ обозначенія хода ставится буква той фигуры, въ которую она превращается; такъ, c7—c8D означаетъ, что пѣшка c7 встала на c8 и превратилась въ ферзя.

b7 п. a8 S означаетъ, что пѣшка b7 беретъ фигуру a8 и становится конемъ.

## XIV.

## Законы игры.

Кому начинать рѣшается, какъ уже сказано, жребіемъ, но слѣдующую партію начинаетъ противникъ. Начинающій, по установившемуся обычаю, играетъ бѣлыми.

Если будетъ замѣчено, что доска поставлена невѣрно, то нужно сдѣлать соотвѣтственную перестановку фигуръ. Если фигуры были поставлены невѣрно, или не всѣ, то, если потребуетъ играющій до пятаго хода, партія должна быть признана недѣйствительной. Послѣ пятаго хода онъ теряетъ это право.

Когда играющій прикоснулся къ фигурѣ, то онъ обязанъ сдѣлать ею ходъ; это называется pièce touchée, pièce jouée. Точно также, если онъ прикоснулся къ фигурѣ противника съ цѣлью взять ее, то онъ не можетъ сдѣлать иного хода. Сдѣланный ходъ ни подъ какимъ видомъ не можетъ быть взятъ обратно.

Когда фигура подвинута и желаютъ ее поставить правильнѣе на полѣ, то говорятъ: „поправляю“ (j'adoube) или какъ нибудь иначе.

Если играющій прикоснулся къ фигурѣ, которая по правиламъ игры не можетъ быть взята, то противникъ, пока ходъ еще не сдѣланъ, въ правѣ потребовать, чтобы онъ сдѣлалъ ходъ королемъ, еще не рокировавшимъ, и такимъ образомъ лишить его права рокировки. Если королемъ пойти нельзя, то наказанія не полагается.

Если играющій сдѣлаетъ ходъ не допустимый по правиламъ ходовъ, то противникъ можетъ заставить его сдѣлать тою-же фигурою правильный ходъ, или, если это вообще невозможно, то пойти другой фигурой; онъ также имѣетъ право заставить

его сдѣлать ходъ королемъ. Наконецъ отъ него зависитъ признать ходъ, несмотря на его неправильность, дѣйствительнымъ. Но изъ этихъ трехъ способовъ противникъ можетъ выбрать только одинъ.

Отъ шаха, даже необъявленнаго, надо защищаться. Если въ теченіе игры окажется, что король стоялъ подъ шахомъ, то всѣ ходы, сдѣланные послѣ шаховаго хода, должны быть взяты назадъ. Если нельзя припомнить ихъ, то партія считается недѣйствительной.

Если подъ конецъ партіи у одного изъ играющихъ окажется такой перевѣсъ, что по теоріи игры партія его должна считаться выигранной, то противникъ въ правѣ потребовать, чтобы ему былъ данъ матъ въ 50 ходовъ, а въ противномъ случаѣ партія будетъ считаться въ ничью. *Мейеръ* однако доказалъ, что въ нѣкоторыхъ окончаніяхъ партій матъ требуетъ бо́льшаго числа ходовъ.

Послѣ троекратнаго повторенія играющимъ ходовъ противника, послѣдній въ правѣ потребовать иного хода. Если играющій этого не сдѣлаетъ, то партія считается въ ничью.

Въ спорныхъ случаяхъ рѣшеніе предоставляется опытному шахматисту.

Однимъ изъ самыхъ важныхъ законовъ является pièce touchée—pièce jouée. Къ этому нужно пріучить себя съ самаго начала. Несоблюденіе этого влечетъ за собою взаимное раздраженіе и нескончаемыя пререканія; партія становится неинтересной.

Нужно играть поперемѣнно черными и бѣлыми, чтобы не привыкнуть къ односторонней игрѣ.

Кромѣ этихъ законовъ существуетъ еще много правилъ деликатности и приличія въ игрѣ. Такъ, напримѣръ, не слѣдуетъ торопить противника; не слѣдуетъ вести во время игры посторонніе разговоры. При выигрышѣ не слѣдуетъ выказывать торжество, при проигрышѣ—досаду.

Зрители должны молчать и имѣютъ право разсуждать о ходѣ партіи и о сдѣланныхъ ходахъ только съ обоюднаго согласія играющихъ и категорически выраженнаго послѣдними желанія.

---

# ОТДѢЛЪ ВТОРОЙ.

---

## Начала партій.

Такъ какъ цѣлью шахматной партіи является матъ вражескому королю, то играющіе, располагая одинаковыми средствами защиты и нападенія, должны заботиться не только о нападеніи на вражескаго короля, но и защитѣ собственнаго. Хорошо разыгранная партія представляетъ собою рядъ нападеній и защитъ; лучшею изъ послѣднихъ иногда въ свою очередь служитъ нападеніе.

Теорія началъ имѣетъ цѣлью установленіе правилъ развертыванія боевыхъ силъ съ первыхъ ходовъ. Изъ пяти полей, окружающихъ короля, f2 и f7 защищены слабѣе всего, а именно только самыми королями. Весьма важно начать партію такъ, чтобы именно туда было направлено нападеніе. Въ началѣ игры изъ числа офицеровъ можно ходить только конями; чтобы дать ходъ другимъ офицерамъ, нужно сначала пойти пѣшками.

Начала партій могутъ быть подведены подъ двѣ категоріи: 1) начала, при которыхъ первымъ ходомъ является движеніе королевскихъ пѣшекъ обоихъ играющихъ на два поля впередъ, и 2) начала, при которыхъ одинъ изъ играющихъ, или оба, дѣлаютъ иной ходъ. Перваго рода партіи называются открытыми, партіи второго рода—замкнутыми или закрытыми.

Для начинающихъ учиться шахматной игрѣ полезнѣе ознакомиться сначала съ открытыми партіями. такъ какъ самыя важныя и поучительныя комбинаціи въ нихъ обнаруживаются раньше. Въ этихъ партіяхъ, начиная со второго хода, оба играющіе имѣютъ возможность поставить своихъ слоновъ на c4 и c5, откуда они угрожаютъ полямъ f7 и f2. Точно также этимъ открывается очень важный выходъ для ферзя.

# Открытыя партіи.

1. e2—e4 1. e7—e5

Когда королевскія пѣшки выдвинулись на два шага, бѣлые могутъ тотчасъ же пойти Lf1—c4 и такимъ образомъ угрожать f7. Но выгоднѣе отложить этотъ ходъ и предварительно пойти Sg1—f3. Это начало называется **игра королевскимъ конемъ**. Конь f3 угрожаетъ пѣшкѣ e5 и въ большинствѣ случаевъ получаетъ возможность встать потомъ на e5 или g5, откуда онъ можетъ угрожать f7, или служить подкрѣпленіемъ для другой нападающей фигуры.

## Игра королевскимъ конемъ.

1. e2—e4 1. e7—e5
2. Sg1—f3.

Лучше всего если черные пойдутъ:

2. Sb8—c6

Но хорошими ходами могутъ также считаться: 2. d7—d6 и 2. Sg8—f6, встрѣчное нападеніе на пѣшку e4. Очень плохъ ходъ 2. f7—f6, что вытекаетъ изъ слѣдующаго:

2. f7—f6

3. Sf3 п. e5. Этимъ ходомъ бѣлые жертвуютъ конемъ и, какъ сейчасъ увидимъ, съ большою выгодою для себя.

3. f6 п. e5

Но черные сыграли бы лучше, не принявъ пожертвованія, а именно:

3. Dd8—e7 (см. A)

4. Dd1—h5+ 4. Ke8—e7

Если черные ходятъ g7—g6, то бѣлые получаютъ возможность ходомъ Dh5п.e5+ взять ладью h8 и такимъ образомъ выиграть качество.

5. Dh5п. e5+ 5. Ke7—f7

у чернаго короля нѣтъ другого хода.

6. Lf1—c4+ 6. Kf7—g6

но лучше d7—d5 (см. a)

7. De5—f5+ 7. Kg6—h6

другого хода у короля нѣтъ.

8. d2—d4+ Этимъ ходомъ дается открытый шахъ слономъ c1

8. g7—g5

Ничего лучшаго черные сдѣлать не могутъ.

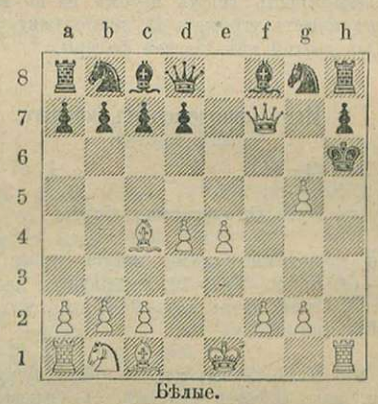
9. h2—h4 лучшій ходъ. Королю угрожаетъ двойной шахъ со стороны h4п.g5 и Th1.

9. Kh6—g7

Если черные сыграютъ иначе, напримѣръ De7 или f6, то бѣлые ходомъ 10. Lc1n.g5+ берутъ ферзя. Если черные ходятъ 9. Dd8—e8, то бѣлые ходомъ Df5n. g5 даютъ имъ матъ. На ходъ черныхъ 9. d7—d6 бѣлые отвѣчаютъ 10. h4n.g5+ и, какъ бы черные ни сыграли, даютъ имъ 11. Df5—g5 или —f7 матъ. При ходѣ 9. d7—d5 бѣлые выигрываютъ ходомъ 10. Df5—f7.

10. Df5—f7+ 10. Kg7—h6

11. h4n. g5+ и матъ, такъ какъ черный король никуда не можетъ уйти и ничѣмъ не можетъ защититься.



Бѣлые.

## a.

6. . . . 6. d7—d5, чтобы, пожертвовавъ этой пѣшкой, открыть ходъ слону Lc8.

7. Lc4n. d5+ 7. Kf7—g6

8. h2—h4. Бѣлые угрожаютъ 9. h4—h5+ и послѣ хода черныхъ Kg6—h6, d2—d4+.

8. h7—h6 или см. b.

9. Ld5n. b7. Этимъ слонъ нападаетъ на ладью a8. Если 9. Lc 8 n. b7, то ходомъ De5—f5+ дается матъ.

9. Lf8—d6 лучше всего.

10. De5—a5. На этомъ полѣ ферзь препятствуетъ 10. Lc8n.b7, такъ какъ тогда какъ и раньше ходомъ Da5—f5 дается матъ.

10. Sb8—c6

Черные этимъ ходомъ жертвуютъ коня, чтобы спасти ладью a8.

11. Lb7п.с6 лучше всего

11. Ta8—b8

Такъ какъ черные потеряли 4 пѣшки и позиція ихъ плоха, то бѣлые должны выиграть.

### Ъ

| | |
|---|---|
| | 8. Lf8—d6 |
| 9. h4—h5+ | 9. Kg6—h6 |
| 10. d2—d4+ | 10. g7—g5 |

11. h5п.g6+ Этимъ пѣшка h5 беретъ пѣшку g6 мимоходомъ (en passant) и такимъ образомъ королю дастся двойной шахъ: Th1 и Lc1.

| | |
|---|---|
| | 11. Kh6п.g6 |
| 12. De5—h5+ | 12. Kg6—g7 или f6 |
| 13. Dh5—f7 | матъ. |

### А

| | |
|---|---|
| 3. . . . . | 3. Dd8—e7 |

Этотъ ходъ гораздо лучше чѣмъ

3. f6п. e5

4. Se5—f3. Конь, угрожаемый теперь ферземъ и пѣшкою f6, ретируется обратно. Очень плохъ былъ бы ходъ 4. Dd1—h5+ (см. с).

4. d7—d5. Этотъ ходъ лучше чѣмъ 4. De7п. e4+, которымъ черные получаютъ пѣшку; но бѣлые отвѣчаютъ тогда 5. Lf1—e2 и получаютъ прекрасную позицію.

| | |
|---|---|
| 5. d2—d3 | 5. d5п. e4 |
| 6. d3п. e4 | 6. De7п. e4+ |

7. Lf1—e2 и точно также у бѣлыхъ прекрасно стоятъ фигуры.

Почти во всѣхъ руководствахъ указывается слѣдующій ходъ черныхъ: 7. Lc8—f5, но этотъ ходъ плохъ, какъ то видно изъ нижеслѣдующаго:

7. Lc8—f5

8. 0—0. Авторы рекомендуютъ Sf3—d4, но указываемый мною ходъ гораздо сильнѣе, такъ какъ если черные возьмутъ пѣшку с2, то послѣдствія будутъ для нихъ очень нехорошія, напримѣръ:

8. De4п. c2

9. Dd1—e1. Бѣлые угрожаютъ двойнымъ шахомъ 10. Le2—b5 и затѣмъ матомъ De1—e8+.

9. Lf8—e7 лучше всего. На Dc2—e4, напримѣръ бѣлые отвѣчаютъ Le2—d3 и выигрываютъ фигуру.

10. Sb1—c3. Этимъ ходомъ черному ферзю грозитъ опасность быть взятымъ при ходѣ Sf3—d4.

10. Sb8—c6 лучше всего.

11. Le2—b5 11. 0—0—0

12. De1—e3. Снова бѣлые угрожаютъ черному ферзю, который пропадаетъ при ходѣ Sf3—e1. Какъ бы черные ни играли, положеніе бѣлыхъ несравненно лучше.

## c.

4. Dd1—h5+. Ходъ совершенно ошибочный, отъ котораго мы предостерегаемъ всѣхъ начинающихъ.

4. g7—g6

5. Se5п. g6 5. De7 п. e4+ и получаетъ коня, какъ бы бѣлые ни отвѣтили.

Въ заключеніе замѣтимъ, что въ этой партіи очень выгоденъ также ходъ 3. Lf1—c4 вмѣсто 3. Sf3 п. e5, потому что бѣлый слонъ препятствуетъ тогда рокировкѣ черныхъ, и позиція бѣлыхъ становится очень выгодной.

Невыгодна для черныхъ защита пѣшки e5 ферземъ 2. Dd8—e7 или f6. Вставъ на e7, онъ загораживаетъ ходъ слону f8, а на f6 онъ лишаетъ коня g8 возможности пойти на f6. Вообще невыгодно пускать ферзя слишкомъ рано въ ходъ, потому что онъ легко можетъ быть оттѣсненъ обратно вражескими фигурами и вслѣдствіе этого отнимается возможность развернуться какъ слѣдуетъ.

Защита 2. Lf8—d6 тоже плоха, такъ какъ этимъ загораживается пѣшка d7 и такимъ образомъ слонъ ферзя не имѣетъ хода. Напримѣръ.

| | |
|---|---|
| 1. e2—e4 | 1. e7—e5 |
| 2. Sg1—f3 | 2. Lf8—d6 |
| 3. Lf1—c4 | 3. Sg8—f6 |
| 4. d2—d4 | |

Бѣлые угрожаютъ d4 п.e5 вилкой.

4. Sf6 п. e4, но лучше Sb8—c6; но и тогда игра бѣлыхъ напр. при 5. 0—0 лучше.

5. d4 п. e5 5. Lb6—c5; но, куда бы ни ушелъ черный слонъ, бѣлые играютъ такъ:

6. Dd1—d5. Этимъ ходомъ ферзь угрожаетъ дать матъ на f7; въ то же время онъ нападаетъ на черныхъ слона и коня. Начинающій долженъ запомнить это расположеніе, потому что подобныя ему встрѣчаются часто.

6. Lc5 п. f2+

7. Ke1—e2 и бѣлые выигрываютъ офицера.

Невыгодно далѣе встрѣчное нападеніе на пѣшку e4 ходомъ 2 . . . f7 -f5; это такъ называемый возвратный гамбитъ.

2. f7—f5

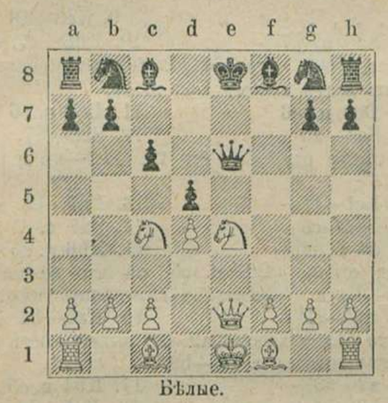
3. Sf3 п e5. Лучше всего. Хорошо также 3. Lf1—c4; невыгодно e4 п. f5 (А.)

3. Dd8—f6. Невыгодно Sb8—c6, на что бѣлые отвѣчаютъ 4. Se5 п.c6 (но не Dd1—h5+, что открываетъ чернымъ возможность къ сильному нападенію) и удерживаютъ выигранную пѣшку.

| | |
|---|---|
| 4. d2—d4 | 4. d7—d6 |
| 5. Se5—c4 | 5. f5п.e4 |
| 6. Sb1—c3 | 6. c7—c6 см. |

иную защиту ниже.

| | |
|---|---|
| 7. Sc3 п.e4 | 7. Df6—e6 |
| 8. Dd1—e2 | 8. d6—d5 |




Бѣлые.

Черные пошли 6. c7—c6, чтобы встать въ такое положеніе, на случай если бы пѣшка e4 была взята. Несмотря на то, что пѣшка d5 угрожаетъ двумъ фигурамъ, бѣлые не только могутъ защитить ихъ, но и удержать за собою выигранную пѣшку.

9. Se4—d6+ | 9. Ke8—d7

(относительно Ke8—d8 см. а)

10. Sd6—f7. Черный ферзь не можетъ взять коня, иначе онъ самъ будетъ взятъ ходомъ Sc4—e5+

10. d5 п c4. Если бы черные пошли De6 п. e2+, то бѣлые идутъ 11 Lf1п.e2, затѣмъ берутъ ладью h8 и выигрываютъ качество, потому что коня h8 они снова могутъ пустить въ ходъ.

11. De2 n. e6+ — 11. Kd7n.e6
12. Lf1 n. c4+ — 12. Ke6—e7
13. Sf7 n. h8 — 13. Lc8—e6

Черные преслѣдуютъ цѣль—взять Sh8, чтобы получить двухъ коней за ладью.

14. Lc4—d3 — 14. Sg8—f6
15. Lc1—g5 — 15. Le6—g8 потому что ходомъ бѣлыхъ Ld3 n. h7 ихъ конь h8 спасается и кромѣ того берется пѣшка.

При такомъ положеніи у бѣлыхъ ладья и двѣ пѣшки за коня. Конечно, конь h8 рано или поздно пропадаетъ, но всегда за него можно будетъ взять хоть пѣшку. Такимъ образомъ всетаки преимущество будетъ на сторонѣ бѣлыхъ.

а.

9. . . . . — 9. Ke8—d8
10. Sd6 n. b7+ — 19. Kd8—c7. Слонъ можетъ взять коня, иначе ферзь теряетъ прикрытіе и можетъ быть взятъ ходомъ De2 n. e6.
11. De2 n. e6 — 11. Lc8 n. e6
12. Sc4—a5 — 12. Sb8—d7. На Kc7—b6 бѣлые отвѣтили бы 13. Lc1—d2 и потомъ L2—b4.
13. Lc1—f4+ — 13. Kc7—b6
14. Sb7—c5 — 14. Sd7 n. c5
15. d4 n. c5+ — 15. Kb6 n. a5

Лучше, однако, Lf8 n. c5, на что бѣлые отвѣчаютъ Sa5—b3 и удерживаютъ выигранную пѣшку.

16. Lf4—c7+ — 16. Ka5—b4 Если Ka5—a4, то бѣлые ходомъ a2—a3 выигрываютъ вслѣдствіе угрожающаго мата b2—b3.
17. a2—a3+ — 17. Kb4 n. c5
18. b2—b4+ — 18. Kc5—d4
19. 0—0—0+ — 19. Kd4—e4. Лучше всего; если Kd4—c3, бѣлые дѣлаютъ матъ въ два хода.
20. Lf1—d3+ — 20. Ke4—d4
21. Th1—e1 и выигрываютъ.

---

Черные могутъ на 6 ходу вмѣсто c7—c6 пойти Sg8—e7, чтобы послѣ 7. Sc3n.e4, Df6—e6, 8. Dd1—e2 пѣшкой d6—d5 выиграть фигуру.

Но бѣлые отвѣчаютъ на ходъ коня 7.d4—d5 и тогда пѣшку e4 долго нельзя удержать. Точно также невыгодно для черныхъ 6. Lc8—f5, чѣмъ непосредственно прикрывается пѣшка e4,—потому что бѣлые ходятъ 7. g2—g4 и на Lf5—g6 снова нападаютъ 8. Lf1—g2 на пѣшку e4.

На 6. Df6—g6 бѣлые лучше всего сыграютъ:

7. f2—f3 — 7. e4 n. f3

8. Dd1 n. f3 — 8. Sg8—f6
9. Lf1—d3 — 9. Dg6—f7
10. 0—0. Положеніе бѣлыхъ прекрасное.

A.

Плохой ходъ послѣ 2. f7—f5.

3. e4. n. f5, чѣмъ разрушается намѣреніе противника.

3. d7—d6.

4. d2—d4. Защитить пѣшку f5 ходомъ g2—g4 нельзя, потому что черные отвѣчаютъ 5. h7—h5, а а затѣмъ при хорошей игрѣ пѣшка f5 все же будетъ взята.

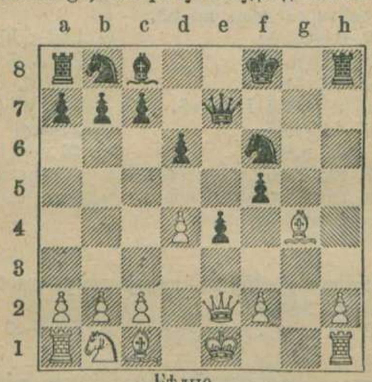
4. e5—e4

5. Dd1—e2 — 5. Dd8—e7
6. Sf3—g5 — 6. Sg8—f6
7. g2—g4 — 7. h7—h5
8. Lf1—h3 — 8. h5 n. g4
9. Lh3 n. g4 — 9. g7—g6

10. Sg5—e6. Пѣшка не можетъ взять пѣшку g6 въ виду Lc8n. g4.

10. g6 n. f5

11. Se6 n. f8 — 11. Ke8 n. f8 и выигрываютъ, потому что со слѣдующимъ ходомъ бѣлые теряютъ слона g4, которому некуда дѣваться.



Бѣлые.

Къ числу невыгодныхъ защитъ принадлежитъ также d7—d5, причемъ черные въ свою очередь могутъ напасть на пѣшку e4.

1. e2—e4 — 1. e7—e5
2. Sg1—f3 — 2. d7—d5

Бѣлымъ лучше всего играть такъ:

3. e4 n.d5 — 3. e5—e4 (Относительно Dd8n. d5. см. A).

4. Dd1—e2 4. Dd8—e7. На Dd8 п. d5 бѣлые напали бы на ферзя ходомъ 5. Sb1—c3 и взяли бы пѣшку e4.

5. Sf3—d4 5. Sg8—f6

6. Sb1—c3, чтобы удержать за собой выигранную пѣшку d5.

6. De7—e5

7. Sd4—f3. Лучше всего 7. De5—e7.

8. Sf3—g5. Новое нападеніе на пѣшку e4. Если черные для ея прикрытія пойдутъ

8. Lc8—f5, то бѣлые отвѣчаютъ 9. De2—b5+ причемъ ихъ положеніе очень выгодное.

A.

3. . . . . . 3. Dd8 п. d5

4. Sb1—c3 4. Dd5—e6, чтобы воспрепятствовать бѣлымъ пойти Lf1—c4.

5. Lf1—b5+ Этотъ шахъ дается для того, чтобы затѣмъ рокировкой развернуть всѣ свои силы, тогда какъ черные въ этомъ отношеніи значительно отстали.

5. Lc8—d7. Если 5. c7—c6, то бѣлые пойдутъ Lb5—a4, чтобы затѣмъ съ выгодой пойти слономъ на b3.

6. 0—0 6. Ld7 п.b5

7. Sc3 п.b5 7. Lf8—d6

8. Tf1—e1 8. f7—f6. Угрожало 9. Sf3п.e5 и послѣ Ld6п.e5. 10. Sb5 п. c7+

9. d2—d4 9. a7—a6

10. d4 п.e5 10. f6 п.e5

11. Sf3 п.e5 и у бѣлыхъ прекрасная игра. Ни одинъ изъ бѣлыхъ коней не можетъ быть взятъ, иначе пропадаетъ ферзь.

---

Обратимся теперь къ наилучшему веденію игры королевскимъ конемъ.

2. . . . . . 2. Sb8—c6

## Итальянская партія или Giuoco piano.

Начало ея таково:

1. e2—e4 1. e7—e5

2. Sg1—f3 2. Sb8—c6

3. Lf1—c4 3. Lf8—c5

Обѣ игры хорошо расположены. Бѣлые могутъ продолжать различно. Однимъ изъ наиболѣе употребительныхъ продолженій партіи является слѣдующее:

## Первая игра.

4. c2—c3. Этимъ бѣлые подготовляютъ d2—d4, чтобы напасть на черпаго слона и овладѣть центромъ. См. вторую и третью игру.

4. Sg8—f6. Это лучшій отвѣтъ. Но черные могутъ также безъ ущерба пойти d7—d6 (см. A).

5. d2—d4. Лучше всего. Слабѣе:

| | |
|---|---|
| 5. 0—0 | 5. Sf6 п. e4 |
| 6. Lc4—d5 | 6. Se4 п. f2 |
| 7. Tf1 п. f2 | 7. Lc5 п. f2+ |
| 8. Kg1 п. f2 | 8. Sc6—e7 и у черныхъ очень хорошая игра. |

5. e5п.d4

6. c3 п. d4. Бѣлые могутъ также пойти e4—e5 (см. I).

6. Lc5—b4+

7. Lc1—d2. Невыгодно:

| | |
|---|---|
| 7. Sb1 - c3 | 7. Sf6 п. e4 |
| 8. 0—0 | 8. Lb4 п. c3 |
| 9. b2 п. c3 | 9. d7—d5 и черные удерживаютъ выигранную пѣшку. |

7. Lb4 п. d2+

Черные могутъ играть также слѣдующимъ образомъ:

| | |
|---|---|
| | 7. Sf6 п. e4 |
| 8. Ld2 п. b4 | 8. Sc6 п. b4 |
| 9. Lc4 п. f7+ | 9. Ke8 п. f7 |
| 10. Dd1—b3+ | 10. d7—d5 |
| 11. Db3 п. b4 | 11. Th8—e8 |
| 12. 0—0 | 12. c7—c6 |
| 13. Sb1—c3 | 13. Se4 — f6 и партіи равны. |

| | |
|---|---|
| 8. Sb1 п. d2 | 8. d7—d5. Или: |
| | 8. Sf6п.e4 |
| 9. Sd2п. e4 | 9. d7—d5 |
| 10. Lc4п. d5 | 10. Dd8 п. d5 |
| 11. 0—0 | 11. 0—0. |

Партіи равны.

| | |
|---|---|
| 9. e4 п. d5 | 9. Sf6 п. d5 |
| 10. Dd1—b3 | 10. Sc6—e7. Лучше всего. |
| 11. 0—0 | 11. 0—0. |

Партіи равны.

### I.

6. e4—e5 — 6. d7 d5. Если черные вмѣсто этого пойдутъ Sf6—e4, то бѣлые ходомъ Lc4—d5 выигрываютъ коня.

7. Lc4—b5. Невыгодно было бы 7. e5 n. f6, какъ видно изъ нижеслѣдующаго:

| | |
|---|---|
| 7. e5 n. f6 | 7. d5 n. c4 |
| 8. f6 n. g7 | 8. Th8—g8 |
| 9. Lc1—g5 | 9. f7—f6 |
| 10. Dd1—e2+ | 10. Dd8—e7 |
| 11. Lg5n.f 6 | 11. De7 n. e2+ |
| 12. Ke1n.e2 | 12. d4—d3+ |
| 13. Ke2—d1 | 13. Lc8—g4 |
| 14. h2—h3 | 14. Lg4 n. f3+ |
| 15. g2 n. f3 | 15. Ke8—f7 |
| 16. Sb1—d2 | 16. Kf7 n. f6 |
| 17. Sd2—e4+ | 17. Kf6 n. g7 |
| 18. Se4n.c5 | 18. Sc6—e5 и должны |

выиграть.

При этомъ способѣ игры намѣреніе удержать пѣшку g7 неосуществимо. Она въ концѣ концовъ, при благопріятномъ ходѣ игры черныхъ, пропадаетъ.

7. Sf6—e4

8. c3 n. d 4 — 8. Lc5—b6 Слабѣе было бы 8. Lc5—b4+, потому что бѣлые прикрываются Lc1—d2 и затѣмъ имѣютъ хорошій ходъ.

Чье положеніе лучше—вопросъ спорный. Обычное продолженіе бѣлыхъ 9. Lb5 n. c6+ нельзя рекомендовать, какъ явствуетъ изъ нижеслѣдующаго:

| | |
|---|---|
| 9. Lb5 n. c6+ | 9. b7 n. c6 |
| 10. Sb1—c3 | 10. f7—f5 |
| 11. e5n n.f6 | 11. Dd8 n. f6 |
| 12. Sc3 n.e4 | 12. d5 n.e4 |
| 13. Sf3—e5 | 13. 0—0 |

14. Lc1—e3 и положеніе черныхъ гораздо лучше.

### A.

| | |
|---|---|
| | 4. d7—d6 |
| 5. d2—d4 | 5. e5 n. d4 |
| 6. c3 n. d4 | 6. Lc5—b6 |

Невыгодно 6. Lc5—b4+, на что бѣлые съ выгодою отвѣчаютъ 7. Ke1—f1 и могутъ затѣмъ d4—d5 и послѣдующимъ Dd1—a4+ выиграть фигуру.

| | |
|---|---|
| 7. Sb1—c3 | 7. Lc8—g4 |
| 8. Lc4—b5 | 8. Lg4 n.f3 |

9. g2 n.f3 и у бѣлыхъ хорошая позиція.

## Вторая игра.

| | |
|---|---|
| 1. e2—e4 | 1. e7—e5 |
| 2. Sg1—f3 | 2. Sb8—c6 |
| 3. Lf1—c4 | 3. Lf8—c5 |

4. d2—d3. Этотъ ходъ сталъ въ послѣднее время предпочитаться обычному ходу c2—c3, и притомъ съ полнымъ основаніемъ, такъ какъ при правильной игрѣ черныхъ бѣлымъ при c2—c3 никогда не удается удержать центръ.

4. Sg8—f6

5. Lc1—e3 — 5. Lc5—b6 или d7—d6, потому что при 6. Le3 п. c5, d6 п. c5 у черныхъ, хотя и можетъ образоваться двойная пѣшка, но за то линія ферзя открыта. Чтобы не потерять темпа ходомъ Lc5—b6, Стейницъ дѣлаетъ эмпирическій ходъ Lc5 п. e3. Вотъ начало партіи этого рода, игранной Стейницемъ противъ Мезона:

| | |
|---|---|
| 1. e2- e4 | 1. e7—e5 |
| 2. Sg1—f3 | 2. Sb8—c6 |
| 3. Lf1—c4 | 3. Lf8—c5 |
| 4. d2—d3 | 4. Sg8—f6 |
| 5. Sb1—c3 | 5. d7—d6 |
| 6. Lc1—e3 | 6. Lc5 п e3 |
| 7. f2 п. e3 | 7. Sc6—a5 |

Партія была въ ничью.

| | |
|---|---|
| 6. Sb1—c3 (A). | 6. d7—d6 |
| 7. Sc3—e2 | 7. Lc8—e6 |
| 8. Lc4—b3 | 8. Sc6—e7 |

9. Se2—g3. Бѣлые намѣреваются затѣмъ c2—c3 и d3—d4. Во всякомъ случаѣ ихъ позиція хороша.

A.

| | |
|---|---|
| 6. Sb1—d2 | 6. d7—d6 |

7. Sd2—f1. Это продолженіе Блакборна. Конь долженъ черезъ f1 попасть на g3.

| | |
|---|---|
| | 7. Sc6—e7 |
| 8. Dd1—e2 | 8. c7—c6 |
| 9. Sf1—g3 | 9. 0—0 |

10. 0—0—0. Обѣ партіи одинаковы. Партія, разыгранная между Блакбōрномъ и Цукертортомъ, продолжалась такъ:

| | |
|---|---|
| | 10. d6—d5 |
| 11. Lc4—b3 | 11. Se7—g6 |
| 12. h2—h3 | 12. Tf8—e8. |

Положеніе черныхъ очень хорошее. Партія однако кончилась розыгрышемъ.

**Третья игра.**

| | |
|---|---|
| 1. e2—e4 | 1. e7—e5 |
| 2. Sg1—f3 | 2. Sb8—c6 |
| 3. Lf1—c4 | 3. Lf8—c5 |

4. 0—0. 4. Sg8—f6. Здѣсь безъ ущерба можно также пойти d7—d6.

5. d2—d4. Эта позиція можетъ быть достигнута и при игрѣ двумя конями а также въ игрѣ Петровой.

| | |
|---|---|
| | 5. e5п. d4 (a) |
| 6. e4—e5 | 6. d7—d5 |
| 7. Lc4—b5 | 7. Sf6—e4 |

8. Sf3 п. d4. Положеніе бѣлыхъ хорошее.

a.

| | |
|---|---|
| | 5. Lc5 п. d4 |
| 6. Sf3 п. d4 | 6. Sc6 п. d4 |
| 7. f2—f4 | 7. d7—d6 |
| 8. f4 п. e5 | 8. d6 п. e5 |
| 9. Lc1—g5 | 9. Dd8—e7. |

У черныхъ пѣшкой больше, но на нихъ сильное нападеніе.

### Первая партія Giuoco piano.

Франкфуртскій турниръ 1887 г.

| Бѣлые—Шифферсъ изъ С.-Петербурга. | Черные—Гармонистъ изъ Берлина. |
|---|---|
| 1. e2—e4 | 1. e7—e5 |
| 2. Sg1—f3 | 2. Sb8—c6 |
| 3. Lf1—c4 | 3. Lf8—c5 |
| 4. c2—c3 | 4. Sg8—f6 |
| 5. d2—d4 | 5. e5 п. d4 |
| 6. c3 п. d4 | 6. Lc5—b4+ |
| 7. Lc1—d2 | 7. Lb4 п. d2+ |
| 8. Sb1 п. d2 | 8. d7—d5 |
| 9. e4 п. d5 | 9. Sf6 п.d5 |
| 10. Dd1—b3 | 10. Sc6—e7 |
| 11. 0—0 | 11. 0—0 |
| 12. Tf1—e1 | 12. c7—c6. Смотри третью партію. |

13. a2—a4. До сихъ поръ ходы были рекомендуемые теоріей; продолженіе же еще не изслѣдовано.

13. Dd8—c7. Лучше было бы Dd8—b6.

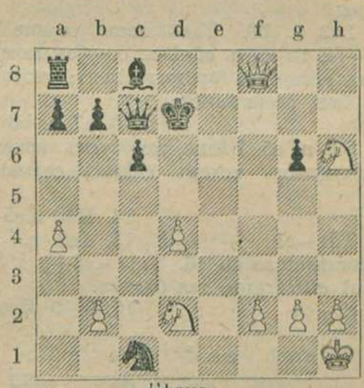
14. Ta1—c1. Очевидно, что благодаря послѣднему ходу черныхъ бѣлые выиграли темпъ для ладьи ферзя.

14. Sd5—f4

15. Sf3—g5. Этимъ начинается очень тонкая комбинація нападенія, благодаря которой бѣлые выигрываютъ.

15. Se7—g6

16. Te1—e8. Неожиданный прекрасный ходъ.
16. Tf8 n.e8
17. Lc4 n. f7+ 17. Kg8—h8. На Kg8—f8 ходомъ 18. Sg5n. h7+ бѣлые скоро выиграли бы.
18. Lf7 n. e8 18. Sf4—e2+
19. Kg1—h1 19. Se2 n. c1
20. Sg5—f7+ 20. Kh8—g8
21. Sf7—h6+ 21. Kg8—f8
22. Db3—g8+ 22. Kf8—e7
23. Le8 n. g6 23. h7 n. g6. На g7n. h6 послѣдовалъ бы матъ въ два хода.
24. Df7 n. g7+ 24. Ke7—d8 Лучше всего.
25. Dg7—f8+ 25. Kd8—d7



Бѣлые.

26. Sd2—e4. Прекрасный ходъ, благодаря которому бѣлые выигрываютъ. Теперь они угрожаютъ Sc4—c5+ дать матъ.

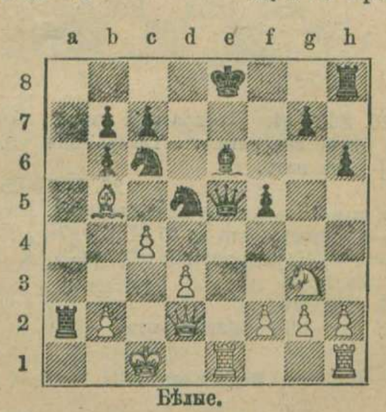
26. Dc7—d8. Потерю ферзя или матъ нельзя предотвратить. На b7—b6 или Sc1—d3 послѣдовало бы 27. Df8—g7+, Kd7—d8; 28. Sh6—f7+, K уходитъ; 29. Sf7—d6+ и выигрываютъ.

27. Df8—d6+ 27. Kd7—e8
28. Se4—f6+ выигрываютъ.

**Вторая партія.**

Играна на франкфуртскомъ турнирѣ 1887.
Бѣлые—Гунсбергъ. Черные—Гармонистъ.
1. e2—e4. 1. e7—e5

2. Sg1—f3 — 2. Sb8—c6
3. Lf1—c4 — 3. Lf8—c5
4. d2—d3 — 4. d7—d6. Цукертортъ предпочелъ Sg8—f6, чтобы затѣмъ при случаѣ пойти d7—d6 или d5.
5. Lc1—e3 — 5. Lc5—b6
6. Sb1—d2 — 6. Sg8—f6
7. Sd2—f1. Очень любимый въ Англіи способъ игры. Коня ведутъ къ нападенію на g3.
7. d6—d5
8. e4п. d5 — 8. Sf6 п. d5
9. Dd1—d2 — 9. h7—h6
10. 0—0—0 — 10. Lc8—e6
11. Lc4—b5 — 11. Dd8—d6
12. Sf1—g3 — 12. f7—f5. Очень недурной ходъ.
13. Le3 п. b6. Такъ какъ черные грозили ходомъ f5—f4, то этотъ обмѣнъ, освобождающій ладьѣ линію *a*, не могъ быть предотвращенъ; поэтому ходъ 12. f7—f5 былъ очень важенъ
13. a7 п. b6
14. Sf3 п. e5. Бѣлые жертвуютъ конемъ, чтобы со слѣдующимъ ходомъ сдѣлать сильное нападеніе.
14. Dd6 п.e5
15. Td1—e1 — 15. Ta8 п. a2. На De5—d6 послѣдовало бы 16. Te1 п.e6+, Dd6 п. e6; 17. Th1—e1 съ выгодою для бѣлыхъ.
16. c2—c4 — 16. 0—0 Прекрасный



Бѣлые.

ный ходъ, котораго Гунсбергъ вѣроятно не ждалъ. Освобожденіе Sc6 очень важно.

17. Lb5 n. c6. На Te1 n. e5 послѣдовало бы Ta2—a1+; 18. Kc1—c2, Sc6—d4+ и матъ.

17. De5—d4

18. Lc6 n. d5. Въ этомъ случаѣ, кажется, c4 n. d5 сильнѣе.

18. Le6 n. d5

19. c4 n. d5. Лучше всего было бы Sg3—e2. Франкфуртская „Шахматная газета“ продолжаетъ:

19. Sg3—e2 — 19. Dd4—c5
20. b2—b4 — 20. Ta2 n. d2
21. b4 n. c5 — 21. Td2n.e2
22. Te1 n. e2 — 22. Ld5n.g2
23. Th1—g1 и выигрываютъ.

19. Ta2—a1+

20. Kc1—c2 — 20. Dd 4—a4+

Вышеуказанный ходъ 19. Sg3—e2 воспрепятствовалъ бы этому опасному шаху.

21. Kc2—c2 — 21. Da4—a5+

22. b2—b4. Бѣлые, имѣющіе лишнюю фигуру, бьютъ на выигрышъ и поэтому проигрываютъ партію. Лучше всего было бы королю вернуться на c2; тогда черные были бы вынуждены сдѣлать вѣчный шахъ и партія была бы въ ничью.

22. Ta1—a3+

23. Kc3—d4 — 23. c7—c5+

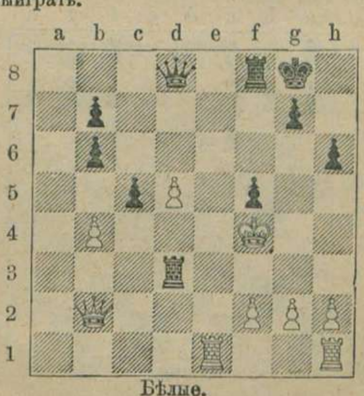
24. Kd4—e5. Лучше всего.

24. Da5—a8. Прекрасный рѣшительный ходъ. Бѣлые конецъ партіи играютъ прекрасно:

25. Ke5—f4 — 25. Da8—d8

26. Dd2—b2. На h2—h4 послѣдовало бы g7—g5+.

26. Ta3 n. d3 и должны выиграть.



Бѣлые.

Теперь нельзя предотвратить скораго мата или потери ферзя. Поэтому Гунсбергъ сдался. Его молодой противникъ, танцовщикъ Гармонистъ, игралъ превосходно.

### Третья партія.

| Бѣлые—Андерсенъ, | Черные —Бирдъ. |
|---|---|
| 1. e2—e4 | 1. e7—e5 |
| 2. Sg1—f3 | 2. Sb8—c6 |
| 3. Lf1—c4 | 3. Lf8—c5 |
| 4. c2—c3 | 4. Sg8—f6 |
| 5. d2—d4 | 5. e5 n d4 |
| 6. c3 n. d4 | 6. Lc5—b4+ |
| 7. Lc1—d2 | 7. Lb4 n. d2+ |
| 8. Sb1 n. d2 | 8. d7—d5 |
| 9. e4 n. d5 | 9. Sf6 n. d5 |
| 10. Dd1—b3 | 10. Sc6—e7 |
| 11. 0—0 | 11. 0—0 |
| 12. Tf1—e1 | 12. c7—c6. |

Хорошій ходъ, освобождающій ферзя, прикрывающій коня d5 и при случаѣ могущій доставить возможность f7—f5, чего теперь нельзя въ виду Te1n.e7.

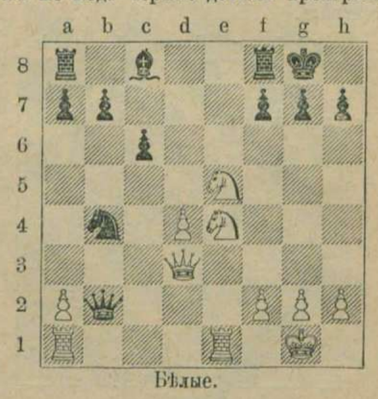
| | |
|---|---|
| 13. Sf3—e5 | 13. Dd8—b6 |
| 14. Lc4 n. d5 | 14. Se7 n. d5 |

15. Db3—d3. Если бѣлые не хотятъ мѣняться ферзями, что совершенно сравняло бы игру, то нѣтъ лучшаго хода, какъ пожертвовать пѣшкой b2 въ виду нападенія

15. Db6 n. b2

16. Sd2—e4. Они угрожаютъ теперь ферзю ходомъ Te1n.b1

Вѣрно было бы вернуться ферземъ на b6; при сдѣланномъ же ходѣ черные должны проиграть.



Бѣлые.

17. Se4—f6+. Блестящая комбинація пожертвованія.

17. g7 п. f6

18. Dd3—g3+ 18. Lc8—g4.

Единственный спасительный ходъ. На Kg8—h8 послѣдовало бы 19. Se5 п. f7+, Tf8 п. f7; 20. Te1—e8+ и со слѣдующимъ ходомъ матъ.

19. Dg3 п. g4+. Вмѣсто этого хода бѣлымъ слѣдовало бы играть Se5 п. g4: тогда ихъ позиція была бы превосходна.

19. Kg8—h8

20. Dg4—f5. Бѣлые оставляютъ коня, потому что послѣ 20. f6п.e5, 21. Df5—f6+, Kh8—g8 послѣдуетъ 22. Ta1—b1 и черные должны будутъ отдать коня b4 при крайне неблагопріятной позиціи, такъ какъ на Db2п.d4 бѣлые выигрываютъ ходомъ 23. Te1 п. e5, точно также на Db2—c3 ходомъ 23. Te1—e3.

20. Sb4—d5. Лучшій ходъ. Теперь обстоятельства измѣняются. Черные защищаются мастерски.

21. Ta1—b1 21. Db2—c3

22. Se5—d7. Если Se5—f3, то бѣлые могли бы еще держаться.

22. Tf8—e8

Угрожаетъ матъ въ два хода. Черные наступаютъ энергично.

23. Te1—c1 23. Dc3 п. d4

24. Tb1 п. b7 24. Te8—e6

25. h2—h3

Чтобы поставить коня на c5, что было невозможно въ виду Dd4 п. c5 и послѣ Tc1п.c5 матъ посредствомъ Teb—e1+.

25. Ta8—g8

26. Sd7—c5 26. Te6—e5

27. Df5—d3 ошибка; но партія вообще проиграна.

27. Tg8 п. g2+ и выигрываютъ; такъ какъ на Kg1 п. g2 черные берутъ ферзя ходомъ Sd5—f4+ и на Kg1—h1 вскорѣ даютъ матъ послѣ Dd4 п. f2.

Эта партія, игранная на парижскомъ шахматномъ турнирѣ 1878 г., очень назидательна; она доказываетъ, что не нужно увлекаться счастьемъ.

## Гамбитъ Эванса.

После ходовъ:

1. e2—e4 1. e7—e5

2. Sg1—f3 2. Sd8—c6

3. Lf1—c4 3. Lf8—c5
является для бѣлыхъ возможность пожертвованіемъ пѣшки (что было въ первый разъ испробовано въ 1829 г.).

4. b2—b4 значительно ускоритъ развертываніе нападающихъ силъ. Эта игра называется по имени ея изобрѣтателя англійскаго капитана Эванса „гамбитомъ Эванса“.

Въ основѣ этой игры лежитъ та мысль, что, если черные на четвертомъ ходѣ возьмутъ конемъ c6 или слономъ c5 пѣшку b4, то бѣлые ходомъ c2—c3 заставятъ ретироваться чернаго офицера и этимъ выиграютъ очень важный темпъ.

Вопросъ, уравновѣшивается ли этотъ выигрышъ потерею пѣшки, теоріею не рѣшенъ окончательно. Во всякомъ случаѣ такое начало очень интересно и крайне оживляетъ партію.

Изслѣдованіемъ гамбита Эванса особенно прославились Андерсенъ, Паульсенъ, Цукертортъ и Зуле.

4. Lc5 п. b4. Пѣшку брать не обязательно, такъ какъ слонъ можетъ безъ ущерба ретироваться на b6. Тогда бѣлые сохраняютъ пѣшку, но не выигрываютъ важный темпъ 5. c2—c3. Если черные ходятъ 4. Sc6 п. b 4, то бѣлые отвѣчаютъ лучше всего 5. c2—c3, послѣ чего конь возвращается на c6.

Очень плохо было бы сыграно:

4. . . . 4. Sc6 п. b4

5. Sf3п.e5, потому что черные отвѣчаютъ

5. Dd8 - f6 и угрожаютъ e5, въ то же время грозитъ матъ ходомъ Df6 п. f2. Если же конь удаляется на f3, то пропадаетъ ладья a1. Мнимая защита:

6, d2—d4, потому что въ отвѣтъ черные ходятъ 6. Lc5 п.d4 и Dd1 п.d4 не можетъ имѣть мѣста, такъ какъ ходомъ Sb4 п. c2+ пропадаетъ ферзь.

5. c2—c3 5. Lb4—c5 или Lb4—a5 (см. A.), иныя ретирады слона невыгодны.

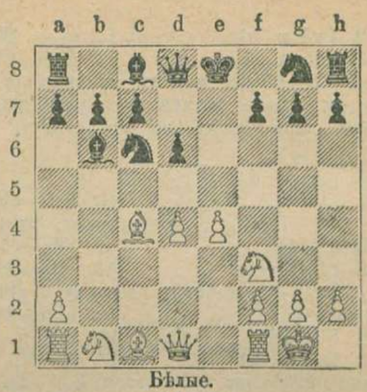
6. 0—0 лучше всего. 6. d7—d6 лучше всего.

7. d2—d4 7. e5 п. d4

8. c3 п. d4 8. Lc5—b6

Это 8 лучшихъ начальныхъ ходовъ. Чья партія лучше—вопросъ открытый.

9. d4—d5. Это ходъ партіи Андерсенъ — Паульсенъ. Если бѣлые ходятъ 9. Sb1—c3 или Lc1—b2, то черные отвѣчаютъ 9. Sc6—a5, и тогда партія можетъ разыграться слѣдующими разнообразными способами (1).



Бѣлые.

1.

9. Sb1—c3 9. Sc6—a5

10. Lc1—g5 Ходъ Гёринга.

10. f7—f6 Штейницъ рекомендуетъ Sg8—f6, чтобы на 11. Lc4—d3 отвѣтить h7—h6 (a).

11. Lg5—f4. На Lc4 п. g8 лучше всего отвѣтить f6 п. g5.

11. Sa5 п. c4

12. Dd1—a4+ 12. Dd8—d7

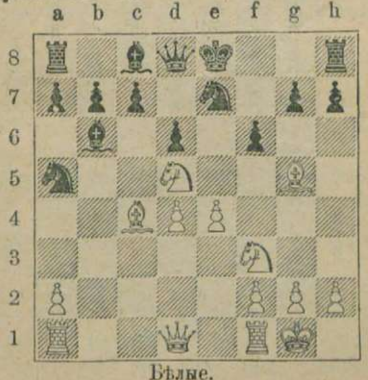
13. Da4 п. c4 13. Dd7—f7

14. Sc3—d5. Черные, правда, удержали пѣшку, но положеніе ихъ очень незавидное.

a.

10. Sg8—e7

11. Sc3—d5 11. f7—f6. На Sa5-c6 послѣдуетъ Lc4—b5.



Бѣлые.

| | |
|---|---|
| 12. Lg5 n. f6 | 12. g7 n. f6 |
| 13. Sd5 n. f6+ | 13. Ke8—f8 |

14. Sf3—g5 это и есть критическій моментъ. Имѣютъ ли бѣлые возможность вознаградить себя усиленнымъ нападеніемъ за потерянную фигуру — вопросъ.

---

| | |
|---|---|
| | 9. Sc6—a5 (См. пред. стр.) |
| Невыгодно: | 9. S6c—e5 |
| 10. Sf3 n. e5 | 10. d6 n. e5 |

11. Lc1—a3, и бѣлые развернуты прекрасно.

| | |
|---|---|
| Ошибочно: | 11. Lb6—d4 |
| 12. Sb1—d2 | 12. Ld4 n. a1 |
| 13. Dd1 n. a1 | 13. f7—f1. На Dd8 |

—f6 бѣлые отвѣчаютъ лучше всего Sd2—f3.

14. f2—f4 и бѣлые должны выиграть.

| | |
|---|---|
| Не столь удачно: | 9. Sc6—e7 |
| 10. e4—e5 лучше всего. | 10. Sg8—h6 лучше всего. |

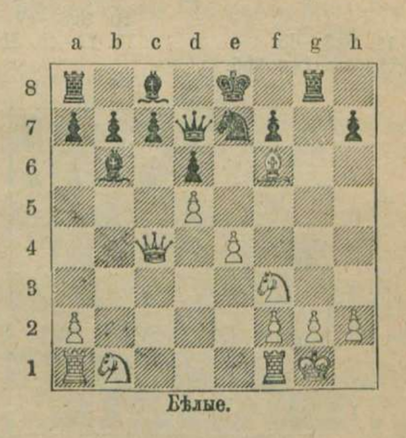
На d6 n. e5 послѣдовало бы 11. Sf3 n. e5, а затѣмъ угрожаетъ Lc4—b5+, а также d5—d6. Положеніе черныхъ опасное.

| | |
|---|---|
| 11. Sb1—c2 | 11. 0—0. |
| 12. Sc3—e4 | 12. d6 n. e5 |
| 13. Lc1 n. h6 | 13. g7 n. h6 |

Игра бѣлыхъ лучше.

Необходимо однако замѣтить, что способъ 9. Sc6—e7 еще не изслѣдованъ окончательно.

| | |
|---|---|
| 10. Lc1—b2 | 10. Sg8—e7. |



Бѣлые.

Лучшая защита, придуманная Паульсеномъ.

11. Lc4—d3. Очень плохо было бы:

| | |
|---|---|
| 11. Lb2 n.g7 | 11. Th8—g8 |
| 12. Lg7—f6 | 12. Sa5 n. c4 |
| 13. Dd1—a4+ | 13. Dd8—d7 |
| 14. Da4 n. c4 | 14. Tg8n.g2+ |

15. Kg1—h1. На Kg1 n. g2 черные отвѣчаютъ Dd7—g4+, 16. Kg2—h1, Dg4 n. f3+. 17. Kh1—g1; Lc8—h3 и черные даютъ матъ на g2.

| | |
|---|---|
| | 15. Dd7—h3 |
| 16. Sb1—d2 | 16. Lc8—g4 |
| 17. Dc4—b3 | 17. 0—0—0 должны |

выиграть, потому что черные угрожаютъ 18. Td8—g8, послѣ чего бѣлые не могутъ держаться.

| | |
|---|---|
| 11. . . . . . | 11. 0—0 лучше всего. |
| 12. Sb1—c3 | 12. Se7—g6 |
| 13. Sc3—e2 | 13. c7—c5 |

Въ то время какъ бѣлые направляютъ свои фигуры на вражескій королевскій флангъ, черные стараются воспользоваться хорошимъ расположеніемъ своихъ пѣшекъ и перевѣсомъ ихъ на флангѣ ферзя.

14. Dd1—d2 14. f7—f6. При этомъ имѣется главнымъ образомъ въ виду привести въ дѣйствіе слона b2 въ качествѣ сильной нападающей фигуры.

Ходомъ f7—f6 черные подготовляютъ защиту Sg6—e5.

15. Kg1—h1. Этотъ ходъ бѣлые дѣлаютъ отчасти для того, чтобы послѣ 15. Sg6—e5, 16. Sf3 n. e5, f6 n. e5, ходомъ 17. f2—f4 продолжать нападеніе, что теперь невозможно въ виду c5—c4+, отчасти же съ намѣреніемъ впослѣдствіи поставить ладью на g1 и подвинуться впередъ g2—g4. Невыгодно было бы:

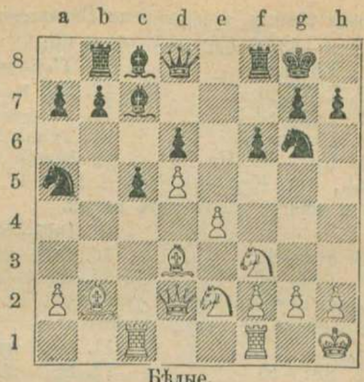
| | |
|---|---|
| 15. Se2—g3 | 15. Sg6—e5 |
| 16. Sf3 n. e5 | 16. f6 n. e5 |
| 17. Kg1—h1 | 17. Dd8—h4 и игра |

черныхъ лучше.

15. . . . . . 15. Lb6—c7. Слонъ теперь не имѣетъ значенія на b6; онъ идетъ на c7, чтобы дать мѣсто пѣшкѣ b7, которая подвинется впослѣдствіи.

16. Ta1—c1 16. Ta8—b8. Лучше всего.

Въ этомъ положеніи черные хотя и удержали выигранную пѣшку и подготовили наступательное движеніе пѣшекъ на флангѣ ферзя, но нападающее положеніе бѣлыхъ все же еще очень благопріятное



Бѣлые.

## А.

5. Lb4—a5.

6. d2—d4 лучше, чѣмъ 0—0 по слѣдующей причинѣ:

6. 0—0 6. Sg8—f6. Лучше всего.

7. d2—d4 7. 0—0 и черные упрочиваютъ свою позицію, сохраняя пѣшку. Предложенное Ричардсономъ и изслѣдованное Бергеромъ продолженіе.

8. Sf3 п. e5 послѣ 8. Sf6 п. e4 оказывается болѣе выгоднымъ для черныхъ (см. 7 и 8 партіи).

6. e5 п. d4

7. 0—0 7. La5 — b6 лучше всего. Этимъ достигается вышеуказанное положеніе, такъ какъ на 8. c3 п. d4 черные отвѣчаютъ d7—d6.

Необходимо указать на два другихъ способа веденія игры.

I.

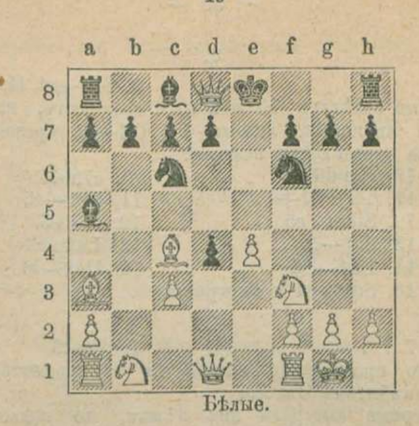
7. . . . . 7. Sg8—f6. Зуле, ученикъ Андерсена доказалъ неудовлетворительность защиты достигаемой этимъ ходомъ.

8. Lc1—a3. Рѣшающій ходъ для бѣлыхъ. Постановка слона на a3, гдѣ онъ мѣшаетъ рокировкѣ противника въ сторону королевской ладьи, играетъ въ гамбитѣ Эванса очень важную роль.

8. . . . . 8. d7—d6 лучше всего. На Sf6п.e4 бѣлые съ выгодою отвѣчаютъ 9. Dd1—b3; на Sc6—e7, 9. e4—e5 или 9. Sf3—g5.

9. e4—e5 9. Sc6п.e5

или (a. b. c.)



Бѣлые.

| | |
|---|---|
| 10. Sf3n.e5 | 10. d6n.e5 |
| 11. Dd1—b3 | 11. Dd8—d7 |
| 12. Tf1—e1 | 12. e5—e4 |

13. Sb1—d2 и бѣлые должны выиграть, какъ, напр. видно изъ слѣдующаго продолженія:

| | |
|---|---|
| | 13. La5n.c3 |
| 14. Sd2n.e4 | 14. Lc3n.e1 |
| 15. Se4n.f6+ | 15. g7n.f6 |
| 16. Ta1n.e1+ | 16. Ke8—d8 |
| 17. Db3—f3 | 17. f6—f5 |
| 18. Df3—f4 | 18. f7—f6 |

19. Df4—h6 и должны выиграть.

## a.

| | |
|---|---|
| 9. . . . . | 9. d6n.e5 |
| 19. Dd1—b3 | 10. Dd8—d7 |

11. Sf3—g5 и положеніе блестящее.

## b.

| | |
|---|---|
| 9. . . . . | 9. d6—d5 |
| 10. Lc4—b5 | 10. Sf6—e4 |
| 11. c3n.d4 | 11. La5—b6 |

Вообще игра бѣлыхъ складывается очень благопріятно

| | |
|---|---|
| 12. Dd1—b3 | 12. a7—a6 |
| 13. Lb5—a4 | 13. Lc8—e6 |

У черныхъ нѣтъ лучшаго хода.

| | |
|---|---|
| 14. Tf1—c1 | 14. Dd8—d7 |
| 15. Tc1n.c6 | 16. b7n c6 |

16. Db3—c2 и выигрываютъ.

c.

9. Sf6—g4. На Sf6—e4 бѣлые отвѣтятъ 10. e5n.d6 и получаютъ, какъ бы черные ни пошли, ходомъ 11. Tf1—e1 чрезвычайно сильную нападающую позицію.

| | |
|---|---|
| 10. e5n.d6 | 10. c7n.d6 |
| 11. Tf1—e1+ | 11. Sg4—e5 |
| 12. Sf3 n. e5 | 12. d6n.e5. |
| 13. Sb1—d2 | 13. La5n.c3 |
| 14. Dd1—h5 | 14. Dd8—f6 |

15. Sd2—e4 и выигрываютъ.

II.

7. . . . . 7. d4n.c3

Это продолженіе называется компрометтированнымъ гамбитомъ Эванса.

Черные выиграли двѣ пѣшки, но подвержены очень опасному нападенію.

8. Dd1—b3 лучше всего. 8. Dd8—f6 лучше всего.

9. e4—e5. Можно продолжать нападеніе и 9. Lc1—g5, но съ меньшею выгодою.

9. Df6—g6

10. Sb1n.c3 10. Sg8—e7.

Лучше, чѣмъ взять слономъ коня, напр.,

| | |
|---|---|
| | 10. La5n.c3 |
| 11. Db3n.c3 | 11. Sg8—e7 |
| 12. Sf3—g5 | 12. 0—0 |

13. Lc4—d3 и положеніе ихъ очень благопріятное.

11. Sc3—e2. Это продолженіе Андерсенъ считалъ наилучшимъ; но другое, а именно посредствомъ Lc1—a3 (см. A) не менѣе удовлетворительно.

11. b7—b5. Лучше всего. Это встрѣчное нападеніе, при которомъ жертвуется пѣшка, чтобы дать ходъ ладьѣ и слону ферзя, впервые предложено мною въ качествѣ важнаго защитительнаго момента въ гамбитѣ Эванса.

12. Lc4—d3. Въ данномъ случаѣ лучше, чѣмъ взять предложенную пѣшку.

12. Dg6—e6

13. Db3—b2 13. Se7—g6.

Черные не могутъ рокировать въ виду 14. Ld3 n. h7+ и затѣмъ Sf3—g5+.

14. Se2—f4 14. Sg6n.f4

15. Lc1n.f4 15. h7—h6, Чтобы имѣть возможность рокировать.

| | |
|---|---|
| 16. Ta1—c1 | 16. a7—a6 |
| 17. Tf1—d1 | 17. Lc8—b7 |
| 18. Db2—b1 | 18. Ta8—d8 |

Черные все еще подвержены опасному нападенію.

### А.

11. Lc1—a3 | 11. 0—0. Лучше всего.
12. Sc3—d5 | 12. Se7n.d5
13. Lc4n.d5 и имѣютъ прочную позицію. Плохо было бы сыграно:
13. La3n.f8 | 13. Sd5—f4
14. Sf3- h4 | 14. Dg6—g4 и черные удерживаютъ двѣ фигуры за ладью.

## Отказанный гамбитъ Эванса.

1. e2—e4 | 1. e7—e5
2. Sg1—f3 | 2. Sb8—c6
3. Lf1—c4 | 3. Lf8—c5
4. b2—b4. Если черные не желаютъ принятіемъ гамбита подвергнуться нападенію, то безопасно могутъ пойти:
4. Lc5—b6

Слабѣе:
4. . . . . | 4. d7—d5
5. e4n.d5 | 5. Sc6.n.b4
6. 0—0 (или a. и b.) | 6. Sb4n.d5
7. Sf3n.e5 и у бѣлыхъ очень хорошая игра.

### a.

6. c2—c3 | 6. Sb4n.d5
7. Sf3n.e5 | 7. Sg8—f6
8. d2--d4 | 8. Lc5—b6
9. 0—0 | 9. 0—0.

Партіи одинаковы.

### b.

6. Sf3 n.e5 | 6. Sb4n.d5
7. Lc4—b5+ | 7. c7—c6
8. Se5n.c6 | 8. Dd8—b6
9. Dd1—e2+ | 9. Ke8—f8
10. Sc6—b4. Положеніе бѣ ыхъ лучше.

5. 0—0 (или A.) | 5. d7—d6 лучше всего.
6. a2—a4 | 6. a7—a6
7. a4—a5 | 7. Lb6—a7
8. b4—b5 | 8. a6n.b5
9. Lc4n.b5 | 9. Sg8—e7
10. d2—d4 | 10. e5n.d4
11. Sf3n.d4 | 11. 0 - 0
и партіи почти равны.

### А.

5. b4—b5 — 5. Sc6—a5. Лучше всего.

6. Sf3п.e5. Очень хорошій ходъ также Lc4—e2 или Sb1—a3.

6. Sg8—h6.

Эта защита предложена Ланге. Черные, однако, могутъ съ выгодою пойти также Dd8—g5.

| | |
|---|---|
| 7. d2—d4 | 7. d7—d6 |
| 8. Lc1п.h6 | 8. d6п.e5 |
| 9. Lh6п.g7 | 9. Ld8п.d4. |

На Th8—g8 бѣлые идутъ. 10. Lc4п.f7+и послѣ Se8п f7 удерживаютъ ходомъ 11. Lg7п.e5 три пѣшки за одного офицера при хорошей позиціи.

| | |
|---|---|
| 10. Dd1п. d4 | 10. Lb6п.d4 |
| 11. Lg7п.h8 | 11. Ld4п.a1 |
| 12. Lc4—d3 | 12. Ke8—e7. |

Партіи равны.

## Партіи къ гамбиту Эванса.

### Четвертая партія.

Турниръ 1858 г.

| Бѣлые—Морфи. | Черные—Андерсенъ. |
|---|---|
| 1. e2- e4 | 1. e7—e5 |
| 2. Sg1—f3 | 2. Sb8—c6 |
| 3. Lf1—c4 | 3. Lf8—c5 |
| 4. b2—b4 | 4. Lc5п.b4 |
| 5. c2—c3 | 5. Lb4—a5 |
| 6. d2—d4 | 6. e5п.d4 |
| 7. 0—0 | 7. Sg8—f6 |

Этотъ ходъ не совсѣмъ правиленъ. Нужно было бы d7—d6 (см. выше).

8. e4—e5. Бѣлые должны были бы пойти Lc1—a3. Ходъ Зуле въ то время еще не былъ достаточно изслѣдованъ.

| | |
|---|---|
| | 8. d7—d5 |
| 9. Lc4—b5 | 9. Sf6—e4 |
| 10. c3п.d4 | 10. 0—0 |
| 11. Lb5п.c6 | 11. b7п.c6 |
| 12. Dd1—a4 | 12. La5—b6 |
| 13. Da4п.c6 | 13. Lc8—g4 |

Хотя бѣлые и отвоевали пѣшку, но положеніе для черныхъ благопріятное.

14. Lc1—b2.

Предпочтительнѣе было бы Lc1—e3. На b2 слонъ долгое время остается въ бездѣйствіи.

| | |
|---|---|
| | 14. Lg4n.f3 |
| 15. g2n.f3 | 15. Se4—g5 |
| 16. Sb1—d2 | 16. Tf8—e8 |

Этимъ ходомъ имѣется въ виду пустить въ атаку ладью черезъ e6.

| | |
|---|---|
| 17. Kg1—h1 | 17. Sg5—h3 |

18. f3—f4. Совершенно необходимо для отраженія Te8—e6 и затѣмъ Dd8—h4.

| | |
|---|---|
| | 18. Dd8—h4 |

Если бы черные пошли Te8—e6, то послѣдовало бы 19. Dc6—c3.

| | |
|---|---|
| 19. Dc6n.d5 | 19. Sh3n.f2+ |
| 20. Kh1—g1 | 20. Sf2—d3 |
| 21. Lb2—c3 | 21. Sd3n.f4 |
| 22. Dd5—f3 | 22. Sf4—h3+ |
| 23. Kg1—h1 | 23. Sh3—g5 |
| 24. Df3—g2 | 24. Ta8—d8 |

25. Tf1—g1. Начало нападенія, которое оказывается неосуществимымъ. Лучше бы Sd2—f3.

| | |
|---|---|
| | 25. h7—h6. |
| 26. Ta1—f1 | 26. Dh4—h3. |

Нельзя Lb6 n. d4 въ виду Sd2—f3.

| | |
|---|---|
| 27. Dg2—c6 | 27. Dh3—d7 |
| 28. Dc6—g2 | 28. Lb6n.d4 |
| 29. Lc3 n. d4 | 29. Dd7n.d4 |
| 30. Sd2—f3 | 30. Dd4—d5 |
| 31. h2—h4 | 31. Sg5—e6 |
| 32. Dg2—g4 | 32. Dd5—c6. |

Черные могли бы также безъ ущерба взять пѣшку a2.

| | |
|---|---|
| 33. Tg1—g2 | 33. Td8—d3. |
| 34. Dg4—f5 | 34. Te8—d8 |
| 35. Df5—f6 | 35. Dc6—d5 |

Угрожало Tg2n g7+матъ въ два хода или потеря ферзя.

| | |
|---|---|
| 36. Df6—f5 | 36. Td3—d1 |

Черные сильнѣе на двѣ пѣшки и стараются сохранить это превосходство энергичной мѣной.

| | |
|---|---|
| 37. Tf1 n. d1 | 37. Dd5n.d1+ |
| 38. Kh1—h2 | 38. Td8—d3 |
| 39. Tg2—f2 | 39. Td3—e3 |
| 40. Sf3—d2 | 40. Te3—e2 |
| 41. Df5 n. f7+ | 41. Kg8—h8 |
| 42. Sd2—e4 | 42. Te2 n. f2+ |

Менѣе удовлетворительно Te2n. e4; 43. Df7n.e6, Te4 n. h4+; 44. Kh2—g3 и бѣлые могутъ дольше держаться.

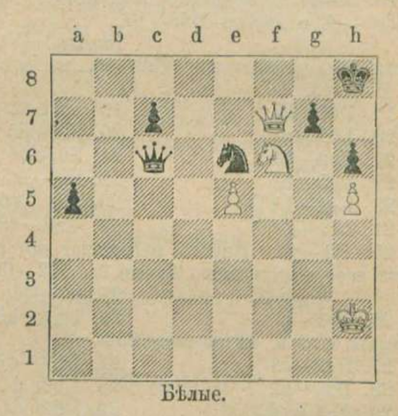
| | |
|---|---|
| 43. Se4 n. f2 | 43. Dd1—d5 |
| 44. Sf2—g4 | 44. Dd5 n. a2+ |
| 45. Kh2—g3 | 45. Da2—b3+ |

| | |
|---|---|
| 46. Kg3—h2 | 46. Db3—c2+ |
| 47. Kh2—g3 | 47. Dc2—c3+ |
| 48. Kg3—h2 | 48. Dc3—c6. Лучшій |

ходъ для прикрытія коня.

| | |
|---|---|
| 49. h4—h5 | 49. a7—a5 |

50. Sg4—f6 Послѣдняя попытка спасти игру.



Бѣлые.

| | |
|---|---|
| | 50. g7 n. f6 |
| 51. Df7 n. f6+ | 51. Kh8—g8 |
| 52. Df6—g6+ | 52. Kg8—f8. Лучшій ходъ. |
| 53. Dg6 n. h6+ | 53. Kf8—e8 |
| 54. Dh6—g6+ | 54. Ke8—d7 |
| 55. h5—h6 | 55. Dc6—d5 |

56. h6—h7. На Dg6—f6 черные, послѣ нѣсколькихъ шаховъ, ставятъ ферзя на h7 и выдвигаютъ пѣшку a5.

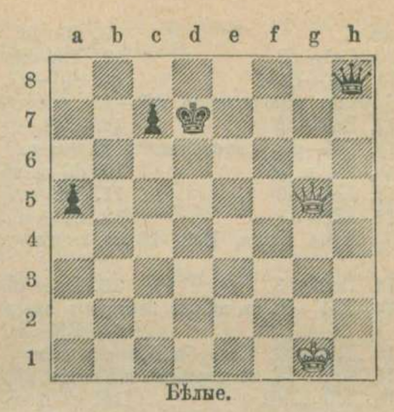
| | |
|---|---|
| | 56. Dd5 n. e5+ |
| 57. Kh2—g1 | 57. Se6—g5 |

58. h7—h8 становится ферземъ. 59. De5 n. h8
59. Dg6 n. g5.

Окончаніе этой партіи очень поучительно; оно наглядно показываетъ правильное употребленіе пѣшекъ при преобладаніи ихъ въ подобныхъ положеніяхъ.

| | |
|---|---|
| | 59. Dh8—d4+ |
| 60. Kg1—f1 | 60. a5—a4 |
| 61. Dg5—f5+ | 61. Kd7—c6 |
| 62. Df5—c8 | 62. Kc6—b5 |

63. Kf1—e1. Ферзь не можетъ взять пѣшку c7, потому что черные Dd4—c4+ мѣняются ферзями и ведутъ пѣшку въ дамки.



Бѣлые.

63. c7—c5

64. Dc8—b7+ 64. Kb5—c4

65. Db7—f7+ 65. Kc4—c3

66. Df7—f3+ 66. Dd4—d3

67. Df3—f6+ 67. Kc3—b3

68. Df6—b6+ 68. Kb3—c2

69. Db6—a7. На Db6п.c5+ черные выигрываютъ ходомъ Dd3—c3+.

69. Dd3—c3+

70. Ke1—e2 70. a4—a3

71. Da7—a4+ 71. Kc2—b2

72. Da4—b5+ 72. Dc3—b3 и выигрываютъ.

**Пятая партія.**

Бѣлые—Дюфрень. Черные—Андерсенъ.

1. e2—e4 1. e7—e5

2. Sg1—f3 2. Sb8—c6

3. Lf1—c4 3. Lf8—c5

4. b2—b4 4. Lc5 п. b4

5. c2—c3 5. Lb4—a5

6. 0—0 Правильный ходъ здѣсь d2—d4.

6. Sg8—f6

7. d2—d4 7. 0—0. Лучше всего.

8. Dd1—c2. Хорошее продолженіе.

8. d7—d6. Этотъ ходъ плохъ, какъ это выяснится дальше. Черные должны были бы пойти Dd8—e7.

9. d4 п. e5 9. Sc6п.e5. Лучше всего.

Если: 9. d6п.e5

10. Lc1—a3 10. Tf8—e8

11. Tf1—d1 11. Sf6—d7. На Lc8—d7 бѣлые выигрываютъ Sf3—g5 качество.

12. Dc2—b3 12. Dd8—f6

13. Sf3—g5 и выигрываютъ качество.

10. Sf3 п. e5 10. d6 п. e5

11. Lc1—a3 11. Tf8—e8

12. Tf1—d1 12. Sf6—d7. На Lc8—d7 бѣлые идутъ Dc2—b3 и выигрываютъ качество.

13. Dc2—b3 13. Dd8—f6

14. Td1—d3 съ цѣлью поставить ладью на f3.

14. Lf6—g6

15. Td3—g3. Если бы бѣлые пошли:

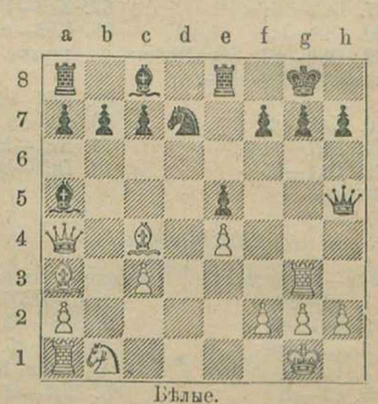
15. Td3—f3, то черные отвѣчаютъ 15. Sd7—f6

16. Tf3 п. f6 16. g7 п. f6

17. Db3—a4 17. Lc8—h3 и выгадываютъ.

15. Dg6—h5

16. Db3—a4. Этимъ ходомъ бѣлые обязательно выигрываютъ качество.



Бѣлые.

У черныхъ нѣтъ лучшаго хода. Если угрожаемый слонъ ретируется или прикроется, то бѣлые выиграютъ ходомъ 17. Tg3—f3, такъ какъ на Sd7—f6 послѣдуетъ 18. Tf3 п. f6.

17. Lc4 п. b5. На Da4 п. b5 черные ходомъ Dh5—d1+ избавились бы отъ опасности.

17. La5—b6

18. Sb1—d2. Слонъ b5 не можетъ взять коня d7, потому что послѣ Lc8 п. d7, 19. Da4 п. d7 чер-

ные ходомъ Ta8—d8 въ виду угрожающаго на d1 мата выиграли бы партію.

| | |
|---|---|
| | 18. c7—c6 |
| 19. Lb5n. c6 | 19. Dh5—e2 |
| 20. Ta1—f1 | 20. Ta8—b8 |
| 21. Da4—c2 | 21. Lc8—a6 |
| 22. c3—c4 | 22. Te8—d8 |
| 23. La3—e7 | 23. Sd7—c5 |
| 24. Le7n.d8. Лучше всего. | 24. Tb8n.d8 |
| 25. Lc6—d5 | 25. Lb6—a5 |
| 26. Tf1—d1 | 26. La5n.d2 |

27. Tg3—e3 лучше, чѣмъ тотчасъ же взять слона:

| | |
|---|---|
| 27. Dc2n.d2 | 27. De2n.d2 |
| 28. Td1n.d2 | 28. Sc5n.e4 |
| 29. Ld5n.f7+ | 29. Kg8n.f7 |
| 30. Td2n.d8 | 30. Se4n.g3 |

31. h2n.g3 и черные еще могутъ сопротивляться.

| | |
|---|---|
| | 27. De2n.d1+ |
| 28. Dc2n.d1 | 28. Ld2n.e3 |
| 29. f2n.e3 | 29. Td8—b8 |
| 30. Dd1—h5 | 30. g7—g6 |

31. Dh5—f3. На Dh5 n. e5 черные ходомъ Tb8—b1+, 32. Kg1—f2, Sc5—d3+ выиграли бы партію.

| | |
|---|---|
| | 31. Tb8—b1+ |
| 32. Kg1—f2 | 32. Tb1—b2+ |
| 33. Kf2—g3 | 33. Sc5—e6 |
| 34. Ld5n.e6 | 34. f7n.e6 |

35. Df3—f6 и выигрываютъ.

### Шестая партія.

| Бѣлые—Дельмаръ. | Черные—Барнесъ. |
|---|---|
| 1. e2—e4 | 1. e7—e5 |
| 2. Sg1—f3 | 2. Sb8—c6 |
| 3. Lf1—c4 | 3. Lf8—c5 |
| 4. b2—b4 | 4. Lc5n.b4 |
| 5. c2—c3 | 5. Lb4—a5 |
| 6. 0—0 | 6. Sg8—f6 |
| 7. d2—d4 | 7. 0 — 0. |

Лучше всего 8. Sf3n.e5. Это продолженіе, повидимому, самое лучшее, предложено Ричардсономъ.

8. Sf6 n. e4. Лучше всего.

| | |
|---|---|
| 9. Se5n.f7 | 9. Tf8n.f7 |
| 10. Lc4n.f7+ | 10. Kg8n.f7 |
| 11. d4—d5 | 11. Sc6—e5. |

Гораздо лучше здѣсь: 11. Sc6—e7

| | |
|---|---|
| 12. Dd1—a4 лучше всего. | 12. La5n.c3 |
| 13. Sb1n.c3 | 13. Se4n.c3 |

14. Da4—c4 | 14. Se7n.d5
15. Lc1—d2 | 15. b7—b5
16. Dc4—b3 | 16. Dd8—h4
17. Ld2n.c3 | 17. Dh4—c4.

Этимъ черные вынуждаютъ обмѣнъ ферзей и сохраняютъ офицера и двѣ пѣшки противъ ладьи, при благопріятной партіи.

12. Dd1—d4 | 12. La5n.c3
13. Sb1n.c3 | 13. Se4n.c3
14. Dd4n.e5 | 14. Dd8—f6
15. De5—h5+ | 15. Df6 — g6. На Kf7—g8 бѣлые 16. Dh5—e8+ и на Df6—f8, 17. De8—e5.
16. Dh5—f3+ | 16. Dg6—f6
17. Df3n.f6+ | 17. g7n.f6

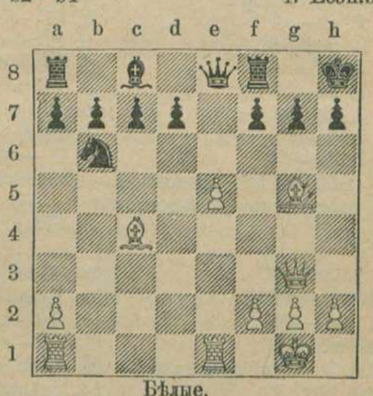
18. d5—d6. Очень хорошій ходъ, удерживающій развитіе игры черныхъ и тѣмъ вознаграждающій за потерю пѣшки d5.

18. c7n.d6
19. Lc1—b2 | 19. Sc3—e2+
20. Kg1—h1 | 20. d6—d5
21. Ta1—d1 | 21. d5—d4
22. Tf1—e1 | 22. Se2—f4
23. Td1n.d4 | 23. Sf4—g6. Лучше было бы Sf4—e6.

24. Td4—d6 и выигрываютъ.

### Седьмая партія.

Бѣлые—Биръ. | Черные—М.
1. e2—e4 | 1. e7—e5
2. Sg1—f3 | 2. Sb8—c6
3. Lf1—c4 | 3. Lf8—c5
4. b2—b4 | 4. Lc5n.b4.



Бѣлые.

5. c2—c3 | 5. Lb4—a5
6. 0—0 | 6. Sg8—f6
7. d2—d4 | 7. 0—0
8. Sf3n e5 | 8. Sc6n.e5. Лучшій отвѣтъ 8. Sf6n.e4 (см. предыдущую партію).
9. d4n.e5 | 9. Sf6n.e4
10. Dd1—d5 | 10. La5n.c3
11. Sb1n.c3 | 11. Se4n.c3
12. Dd5—f3 | 12. Sc3—a4
13. Df3—g3 | 13. Kg8—h8

Лучше:

13. d7—d5
14. Lc1—h6 | 14. g7—g6
15. Lh6n.f8 | 15. d5n.c4
16. Lf8—h6 | 16. Lc8—f5

14. Lc1—g5. **Отсюда до конца бѣлые играютъ замѣчательно искусно.**

14. Dd8—e8
15. Tf1—e1 | 15. Sa4—b6
16. Lg5—f6. Рѣшительный. | 16. Tf8—g8. На g7n.f6 выигрываютъ e5n.f6.
17. Lc4—d3. | 17. g7n.f6
18. e5n.f6. Безподобно! | 18. Tg8n.g3
19. Te1n.e8+ | 19. Tg3—g8
20. Ta1—e1 и даетъ матъ въ два хода.

**Эта партія является одною изъ изящнѣйшихъ и поучительнѣйшихъ иллюстрацій гамбита Эванса.**

### Восьмая партія.

Нотингамскій турниръ 1886 г.

Бѣлые—Поллокъ. | Черные—Шаллопъ.
1. e2—e4 | 1. e7—e5
2. Sg1—f3 | 2. Sd8—c6
3. Lf1—c4 | 3. Lf8—c5
4. b2—b4 | 4. Lc5n.b4
5. c2—c3 | 5. Lb4—a5
6. 0—0 | 6. Sg8—f6
7. d2—d4 | 7. Sf6n.e4. Ошибка, изъ-за которой проигрывается партія. Лучше всего ходъ, сдѣланный мною уже въ 1852 г. противъ Андерсена: 0—0.
8. Tf1—e1 | 8. Se4—d6. Этимъ положеніе еще значительно ухудшается.
9. Lc1—g5 | 9. Sc6—e7. На f7—f6 бѣлые 10. d4n.e5 выиграли бы.
10. Sf3n.e5. Невыгодно: Te1n.e5 въ виду f7—f6.

10. 0—0.

11. Lg5 n. e7. Гораздо скорѣе было бы:

| | |
|---|---|
| 11. Se5n.f7 | 11. Tf8n.f7 (a.) |
| 12. Lg5n.e7 | 12. Dd8—e8 |
| 13. Le7n.d6 выигрываютъ. | |

a b c d e f g h

8 7 6 5 4 3 2 1

Бѣлые.

a.

| | |
|---|---|
| 11. . . . . | 11. Sd6n.f7 |
| 12. Lg5n.e7 | 12. Dd8—e8. |
| 13. Le7—h4 выигрываютъ. | |
| | 11. Dd8n.e7 |
| 12. Se5n.f7 | 12. De7n.e1+ |

Если черные играютъ иначе, то утрата Sd6 неизбѣжна.

| | |
|---|---|
| 13. Dd1n.e1 | 13. Sd6n.c4 |
| 14. Sf7—e5 | 14. Tf8—e8 |
| 15. De1—f1 | 15. Sc4 n. e5 |
| 16. d4n.e5 | 16. Te8n.e5 |
| 17. Sb1—d2 | 17. b7—b5. Ходъ |

La5n.c3 стоилъ бы фигуры.

| | |
|---|---|
| 18. Sd2—f3 | 18. Te5—c5 |
| 19. Df1—d3 | 19. Lc8—b7. Дурно: |

La5n.c3 въ виду 20. Dd3—e4

| | |
|---|---|
| 20. Dd3n.d7 | 20. La5n.c3 |
| 21. Ta1—d1 | 21. Lc3—f6 |
| 22. Td1—e1 | 22. Kg8—f8. Лучше |

было h7—h6.

| | |
|---|---|
| 23. Sf3—d4 | 23. Lb7—d5. |

Черные прибѣгаютъ къ лучшей изъ возможныхъ защитъ.

| | |
|---|---|
| 24. Dd7—f5 | 24. Ta8—e8 |
| 25. Te1n.e8+ | 25. Kf8n.e8 |

26. Sd4—b3. Чтобы воспрепятствовать мату на c1. — 26. Ld5n.b3.

У черныхъ нѣтъ лучшаго хода.

27. Df5п.c5 27. Lb3п.a2

У черныхъ теперь два слона противъ ферзя.

28. Dc5п.b5+ 28. Ke8—d8

29. Db5—d3+ и выигрываютъ, потому что какъ бы черные ни отвѣтили, утрата ими La2 непредотвратима.

### Девятая партія.

| Бѣлые—Мезонъ. | Черные—Блакборнъ. |
|---|---|
| 1. e2—e4 | 1. e7—e5 |
| 2. Sg1—f3 | 2. Sb8—c6 |
| 3. Lf1—c4 | 3. Lf8—c5 |
| 4. b2—b4 | 4. Lc5п.b4 |
| 5. c2—c3 | 5. Lb4—c5 |
| 6. d2—d4 | 6. e5п.d4 |
| 7. 0—0 | 7. d7—d6 |
| 8. c3п.d4 | 8. Lc5—b6 |
| 9. Sb1—c3 | 9. Lc8—g4 въ по- |

слѣднее время рекомендованъ Алапинымъ.

10. Lc4 -b5. Хорошее продолженіе атаки.

10. Ke8—f8.

Лучше ли Lg4--d7—неизвѣстно.

11. Lc1—e3 11. Sg8—e7

12. Lb5—e2. Потерянный темпъ. Лучше было бы Dd1—d2. Мѣна слона g4 на коня f3 для бѣлыхъ безопасна. Если черные не мѣняются сразу, то Sf3—e1 можно подготовить f2--f4.

12. h7—h6

| | |
|---|---|
| 13. d4—d5 | 13. Lg4п.f3 |
| 14. g2п.f3 | 14. Sc6—e5 |
| 15. f3—f4 | 15. Se5—d7 |

16. Kg1—h1. Чтобы дать ходъ ладьѣ, которая будетъ на g1 введена въ атаку.

16. Se7—g6.

Конь стоитъ здѣсь не хорошо, какъ вскорѣ обнаружится. Черные могли бы пойти лучше g7—g5. Если бѣлые отвѣтятъ f4п.g5, то черные мѣняются слонами и ходомъ h6п.g5 получаютъ свободную линію для ладьи. На f4—f5 черные могутъ съ успѣхомъ перевести коня e7 черезъ g8 на f6.

17. Tf1—g1 17. Dd8—f6

18. Dd1—d2 18. Lb6п.e3

Эта мѣна укрѣпляющая центръ бѣлыхъ, убыточна для черныхъ. Лучше было бы Sg6—e7.

19. f2п.e3 19. Sd7—c5

20. Ta1—f1 20. Ta8—e8

21. Dd2—c2. Этотъ и предыдущій ходы подготовляютъ движеніе пѣшки e4 на e5.

21. Sg6—e7.

Здѣсь Df6—e7 было бы лучшею защитою, напримѣръ.

| | |
|---|---|
| | 21. Df6—e7 |
| 22. f4—f5 | 22. Sg6—e5 |
| 23. Tg1 n. g7 | 23. Kf8 n.g7 |
| 24. f5—f6+ | 24. De7 n f6 |
| 25. Tf1 n.f6 | 25. Kg7 n.f6 и за |

тѣмъ Te8—g8 и игра вѣрная.

22. Sc3—d1. Предпочтительнѣе Sc3—b5 съ цѣлью поставить его затѣмъ на d4.

| | |
|---|---|
| | 22. Se7—c8 |
| 23. e4—e5 | 23. Df6—e7 |

24. Dc2—f5. Сильнѣйшій ходъ для продолженія атаки.

| | |
|---|---|
| | 24. De7—d7 |
| 25. e5—e6 | 25. Dd7—e7 |
| 26. Le2—h5 | 26. Sc5n.e6. |

У черныхъ нѣтъ лучшаго хода. На f7—f6 бѣлые отвѣтили бы не Lh5 n.e8, но Lh5—f7—сильнѣйшее нападеніе.

| | |
|---|---|
| 27. d5 n.e6 | 27. De7n.e6 |
| 28. Df5—b5 | 28. Sc8—b6 |
| 29. Lh5—f3 | 29. c7—c6 |
| 30. Db5—b2 | 30. f7—f6 |
| 31. Db2—g2 | 31. Te8—e7 |
| 32. e3—e4 | 32. h6—h5 |
| 33. Sd1—e3 | 33. Th8—h7 |
| 34. Se3—f5 | 34. Te7—d7 |
| 35. Dg2—g6 | 35. Kf8—g8 |
| 36. Sf5—d4 | 36. De6—f7 |
| 37. Dg6—f5 | 37. d6—d5 |

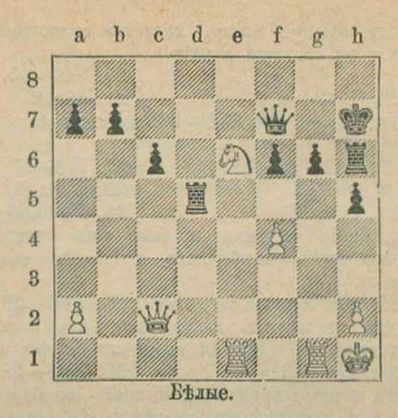
38. e4 n.d5. Сильнѣе было бы сразу Tf1—e1; тогда грозило бы движеніе e4 на e5.

| | |
|---|---|
| | 38. Sb6 n. d5 |
| 39. Tf1—e1 | 39. Th7—h6 |
| 40. Sd4—e6 | 40. g7—g6 |
| 41. Lf3n.d5 | 41. Td7n.d5 |
| 42. Df5—c2 | 42. Kg8—h7 |

Угрожало f4—f5, чѣмъ позиція коня на e6 была бы укрѣплена. Чтобы воспрепятствовать этому, нужно было бы Kg8-h8. Черные не замѣчаютъ оригинальнаго отвѣта, который могутъ дать бѣлые.

43. Se6—g5+. Краткое и красивое окончаніе. Отсюда до конца Мезонъ играетъ мастерски.

| | |
|---|---|
| | 43. f6 n.g5 |
| 44. f4 n.g5 | 44. Td5—f5 |
| 45. g5 n.h6 | 45. Kh7n.h6 |
| 46. Dc2—g2 | 46. h5—h4 |
| 47. Te1—e7 | 47. Df7—f6 |



Бѣлые.

| | |
|---|---|
| 48. Dg2—d2+ | 48. g6—g5 |
| 49. Dd2—e3 | 49. Df6—b2 |
| 50. De3—e6+ | 50. Tf5—f6 |

51. De6—g8 и выигрываютъ.

## Десятая партія.

| Бѣлые—Андерсенъ. | Черные—Цукертортъ. |
|---|---|
| 1. e2—e4 | 1. e7—e5 |
| 2. Sg1—f3 | 2. Sb8—c6 |
| 3. Lf1—c4 | 3. Lf8—c5 |
| 4. b2—b4 | 4. Lc5n.b4 |
| 5. c2—c3 | 5. Lb4—c5 |
| 6. 0—0 | 6. d7—d6 |
| 7. d2—d4 | 7. e5n.d4 |
| 8. c3n.d4 | 8. Lc5—b6 |
| 9. d4—d5 | 9. Sc6—a5 |
| 10. Lc1—b2 | 10. Sg8—e7 |
| 11. Lc4—d3 | 11. 0—0 |
| 12. Sb1—c3 | 12. Se7—g6 |
| 13. Sc3—e2 | 13. c7—c5 |
| 14. Ta1—c1 | 14. Ta8—b8 |
| 15. Dd1—d2 | 15. f7—f6 |
| 16. Kg1—h1 | 16. Lb6—c7 |
| 17. Se2—g3 | 17. b7—b5 |
| 18. Sg3—f5 | 18. b5—b4. |

Пѣшка двигается слишкомъ рано. Это главная ошибка, благодаря которой черные проигрываютъ.

| | |
|---|---|
| 19. Tf1—g1 | 19. Lc7—b6 |

Чтобы имѣть возможность послѣ Sg6—e5 играть d6n.e5.

20. g2—g4. Движеніе впередъ этой пѣшки, чтобы дать возможность ладьѣ въ связи со слономъ b2

произвести сильную атаку, является возможнымъ моментомъ этой сложной партіи.

20. Sg6--e5

21. Lb2п. e5 — 21. d6п.e5

Если бы не 19. Lc5—b6, то могло бы послѣдовать Tc1п.c5.

22. Tg1—g3 — 22. Tf8—f7

23. g4—g5 — 23. Lc8п.f5

24. e4 п. f5 — 24. Dd8п.d5

Положеніе черныхъ и безъ того очень плохое. Послѣ же этого ошибочнаго хода оно еще болѣе ухудшается.

25. g5п.f6 — 25. Tb8—d8

Ладья не можетъ взять пѣшку f6, потому что бѣлые ходомъ 26. Ld3—c4 выиграли бы ферзя.

26. Tc1—g1 — 26. Kg8—h8

Если черные ходятъ Dd5 п.d3, то бѣлые послѣ 27. Dd2—h6 выигрываютъ въ нѣсколько ходовъ.

27. f6п.g7+ — 27. Kh8—g8

28. Dd2—h6 — 28. Dd5—d6

Бѣлые объявляютъ матъ въ пять ходовъ.

a b c d e f g h

8 7 6 5 4 3 2 1

Бѣлые.

29. Dh6п.h7+ — 29. Kg8 п. h7

30. f5—f6+ — 30. Kh7—g8

31. Ld3—h7+ — 31. Kg8 п.h7

32. Tg3—h3+ — 32. Kh7—g8

33. Th3—h8+ и даютъ матъ.

### Одиннадцатая партія.

Бѣлые—Андерсенъ. — Черные—Дюфрень.

1. e2—e4 — 1. e7—e5

2. Sg1—f3 — 2. Sb8—c6

3. Lf1—c4 — 3. Lf8—c5

4. b2—b4 — 4. Lc5n.b4
5. c2—c3 — 5. Lb4—a5
6. d2—d4 — 6. e5n.d4
7. 0—0 — 7. d4—d3. Этотъ ходъ, при которомъ черные жертвуютъ пѣшкой, чтобы воспрепятствовать образованію сильнаго центра посредствомъ c3n.d4, нельзя рекомендовать, такъ какъ бѣлые все же получаютъ возможность произвести сильное нападеніе

8. Dd1—b3 — 8. Dd8—f6
9. e4—e5 — 9. Df6—g6. Лучше всего.

10. Tf1—e1. Важный ходъ, препятствующій движенію пѣшки ферзя.

— 10. S8—ge7

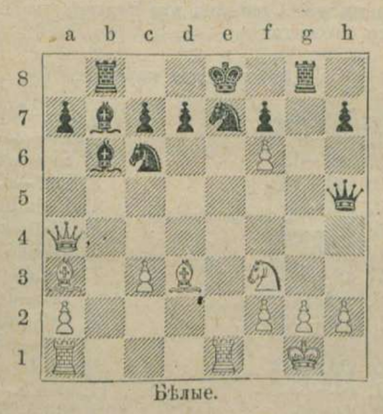
11. Lc1—a3 — 11. b7—b5. Въ этой партіи, какъ и во многихъ другихъ партіяхъ гамбита Эванса, я старался, пожертвовать пѣшкой b, пустивъ въ ходъ для защиты и встрѣчнаго нападенія ладью и слона ферзя.

12. Db3n.b5 — 12. Ta8—b8
13. Db5—a4 — 13. La5—b6

Угрожало лишеніе права рокировки ходомъ La3n.e7.

14. Sb1—d2 — 14. Lc8—b7
15. Sd2—e4 — 15. Dg6—f5

У черныхъ нѣтъ больше надежной защиты. На 0—0 послѣдуетъ 16. Lc4n.d3—грозное нападеніе.



Бѣлые.

После 18 хо
Черны

16. Lc4n.d3 — 16. Df5—h5
17. Se4—f6+ — 17. g7n.f6
18. e5n.f6 — 18. Th8—g8
19. Ta1—d1. Этотъ скромный ходъ служитъ

подготовленіемъ замѣчательной комбинаціи пожертвованія. Бѣлые умышленно отдаютъ коня f3.

19. Dh5n.f3

20. Te1n.e7+ — 20. Sc6n.e7

21. Da4n.d7+. Для того, чтобы имѣть возможность пожертвовать ферземъ, — чѣмъ обусловливается побѣда, бѣлые пошли 19. Ta1—d1

21. Ke8n.d7

22. Ld3—f5+. Этотъ двойной шахъ является цѣлью всей комбинаціи; теперь понятенъ ходъ 19. Ta1—d1.

22. Kd7—e8. На Kd7—c6 послѣдуетъ матъ въ одинъ ходъ Lf5—d7.

23. Lf5—d7+ — 23. Ke8—f8 или—d8.

24. La3n.e7 и даетъ матъ.—Если черные:

20. Ke8—d8, то

21. Te7n.d7+ — 21. Kd8—c8. На Kd8—e8 послѣдуетъ 22. Td7—e7+, Ke8—d8, 23. Ld3—e2 и выигрываютъ ферзя.

22. Td7—d8+, Kc8n.d8. На Tg8n.d8 послѣдуетъ g2n.f3, на Sc6n.d8 ходомъ Da4—d7+ вынуждаетъ матъ.

23. Ld3—e2+ выигрываютъ ферзя и партію.

Эта блестящая партія принадлежитъ къ числу самыхъ замѣчательныхъ, когда-либо игранныхъ не только покойнымъ Андерсеномъ, но и кѣмъ бы то ни было. По мнѣнію Стейница это шедевръ величайшаго нѣмецкаго шахматиста.

## Двѣнадцатая партія.

| Бѣлые—Дюфрень. | Черные—Гарвицъ. |
|---|---|
| 1. e2—4 | 1. e7—e5 |
| 2. Sg1—f3 | 2. Sb8—c6 |
| 3. Lf1—c4 | 3. Lf8—c5 |
| 4. b2—b4 | 4. Lc5n.b4 |
| 5. c.2—c3 | 5. Lb4—c5 |
| 6. 0—0 | 6. d7—d6 |
| 7. d2—d4 | 7. e5n.d4 |
| 8. c3n.d4 | 8. Lc5—b6 |
| 9 Lc1—b2 | 9. Sg8—f6. Лучше Sc6—a5. |
| 10. Dd1—c2 | 10. 0—0 |
| 11. e4—e5 | 11. d6n.5 |
| 12. d4n.e5 | 12. Sf6—d5 |
| 13. Tf1—d1 | 13. Lc8—e6 |
| 14. Lc4n.d5 | 14. Le6n.d5 |
| 15. Sb1—c3 | 15. Sc6—e7. На |

S 6—b4 бѣлые съ выгодою пошли бы Dc2—a4.

16. Sf3—g5 | 16. Se7—g6

17. Sg5n.h7. Если бѣлые возьмутъ слона d5, то черные съ успѣхомъ ходятъ Dd8n.g5.

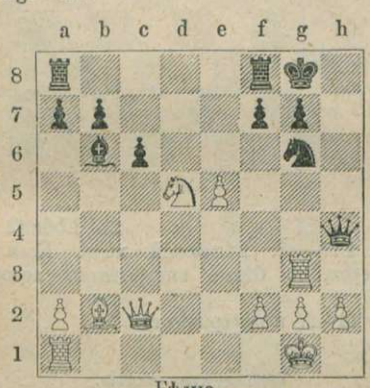
17. Kg8n.h7

18. Sc3n.d5 | 18. Dd8—g5

19. Td1—d3 | 19. c7—c6

20. Td3—h3+ | 20. Kh7—g8

21. Th3—g3 | 21. Dg5—h4. Лучше было бы Dg5—h6.



Бѣлые.

22. Sd5—f6+. Правильность этого пожертвованія окажется въ слѣдующихъ ходахъ.

22. g7n.f6

23. Tg3n.g6+ | 23. f7n.g6, На Kg8—h8 бѣлые выигрываютъ Tg6—g3 и затѣмъ Tg3—h3.

24. Dc2n.g6+ | 24. Kg8—h8

25. e5n.f6. Пожертвованіе имѣло цѣлью достигнуть эту позицію.

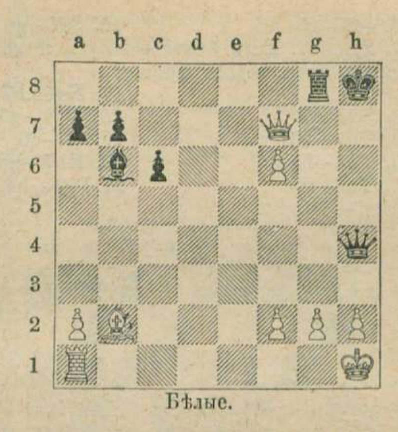
25. Tf8—f7. Лучшій ходъ. Матъ на g7 не можетъ быть Tf8—g8 предотвращенъ въ виду 26. f6—f7+, Lb6—d4; 27. Lb2n. d5+, Dh4n.d4; 28. Dg6—h6 и матъ. Прекраснымъ пожертвованіемъ ладьи черные освобождаются отъ угрожающей опасности и даже имѣютъ шансы на выигрышъ.

26. Dg6n.f7 | 26. Ta8—g8

27. Kg1—h1. Бѣлые должны защищаться отъ угрожающаго мата: Dh4n.f2+ и Dfn.g2. Это единственный ходъ; на 27. g2—g3 черные ходятъ Tg8n. g3+ и дѣлаютъ ферземъ вѣчный шахъ.

27. Dg4—g4

28. Ta1—g1. Иной защиты нѣтъ. На g2—g3 черные выигрываютъ ходомъ Dg4—f3+.


Бѣлые.

28. Lb6п.f2

29. Df7—e8. Рѣшающій ходъ. Если черные берутъ ферзя, то бѣлые выигрываютъ ходомъ f6—f7+.

30. f6—f7 и выигрываютъ.

## Тринадцатая партія.

Въ 1868 г. Андерсенъ сыгралъ въ Берлинѣ съ Дюфренемъ въ присутствіи Цукерторта шесть партій, изъ которыхъ Андерсенъ выигралъ двѣ, Дюфрень—три и одна была въ ничью. Эту послѣднюю мы и приводимъ.

| Бѣлые—Дюфрень. | Черные—Андерсенъ. |
|---|---|
| 1. e2—e4 | 1. e7—e5 |
| 2. Sg1—f3 | 2. Sb8—c6 |
| 3. Lf1—c4 | 3. Lf8—c5 |
| 4. b2—b4 | 4. Lc5п.b4 |
| 5. c2—c3 | 5. Lb4—a5 |
| 6. d2—d4 | 6. e5п.d4 |
| 7. 0—0 | 7. Lc5—b6 |
| 8. c3п.d4 | 8. d7—d6 |
| 9. Lc1—b2 | 9. Sg8—f6 |
| 10. d4—d5 | 10. Sc6—e7 |
| 11. Sb1—c3 | 11. 0—0 |
| 12. Sf3—d4 | 12. c7—c6 |
| 13. Ta1—c1 | 13. c6п.d5 |
| 14. e4п.d5 | 14. Lc8—g4 |
| 15. Dd1—d3 | 15. Ta8—c8 |
| 16. Sc3—e4 | 16. Se7—g6 |

17. f2—f4. Бѣрые умышленно не дѣлаютъ

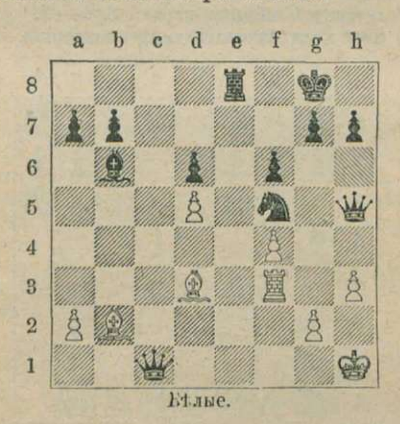
сильной атаки, но только развертываютъ свои фигуры; положеніе ихъ хорошее.

| | |
|---|---|
| | 17. Lg4—f5 |
| 18. Se4n.f6+ | 18. Dd8n.f6 |
| 19. Dd3—d2 | 19. Sg6—h4 |
| 20. Kg1—h1 | 20. Df6—g6 |
| 21. Sd4n.f5 | 21. Sg4n.f5 |

22. Tf1—f3. Угрожало Sf5—g3+ и матъ ходомъ Dg6—h6 — 22. Tf8—e8

| | |
|---|---|
| 23. Lc4—d3 | 23. Tc8n.c1+ |
| 24. Dd2n.c1 | 24. f7—f6 |
| 25. h2—h3 | 25. Dg6—h5 |

Черные, занятые все время встрѣчнымъ нападеніемъ, не видятъ угрожающей опасности. Послѣдній ходъ влечетъ за собою потерю качества.



Бѣлые.

26. Ld—3b5. Этимъ ходомъ болѣе выигрываютъ. Дурно было бы g2—g4 въ виду Dh5—h4.

26. Te8—e7. Если ладья ходитъ иначе, то n2—g4 выигрываетъ фигуру.

| | |
|---|---|
| 27. g2—g4 | 27. Dh5—g4 |
| 28. Dc1—c8+ | 28. Kg8—f7 |
| 29. Dc8n.f5 | 29 Dh4—e1+ |
| 30. Lb5—f1 | 30. Te7—e3 |

31. Df5—d7+. На Tf3n.3 черные пошли бы De1n.f1+ и сдѣлали бы вѣчный шахъ.

31. Kf7—g6. На Kf7—g8 послѣдовало бы Dd7—c8+ и затѣмъ выигрышъ ходомъ Lb2—c3.

| | |
|---|---|
| 32. f4—f5+ | 32. Kg6—h6 |
| 33. g4—g5+ | 33. Kh6—h5 |

34. Dd7n.g7 и выигрываютъ.

### Четырнадцатая партія.

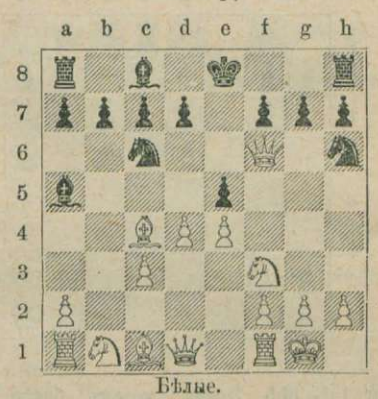
Играна по телеграфу Стейницомъ въ Нью-Іоркѣ и Чигоринымъ въ С.-Петербургѣ въ 1891 году.

| Бѣлые—Чигоринъ. | Черные—Стейницъ. |
|---|---|
| 1. e2—e4 | 1. e7—e5 |
| 2. Sg1—f3 | 2. Sb8—c6 |
| 3. Lf1—c4 | 3. Lf8—c5 |
| 4. b2—b4 | 4. Lc5n.b4 |
| 5. c2—c3 | 5. Lb4—a5 |
| 6. 0—0 | 6. Dd7—f6. Этимъ |

ходомъ начинается „защита Стейница", которую онъ, несмотря на всѣ неудачи, отстаиваетъ. Я считаю ее невыгодной.

7. d2—d4 — 7. Sg8—h6. Въ иныхъ случаяхъ Стейницъ игралъ Sg8—e7.

Съ 8-го хода началась корреспонденція.



Бѣлые.

| | |
|---|---|
| 8. Lc1—g5 | 8. Df6—d6 |
| 9. d4—d5 | 9. Sc6—d8. Въ |

своемъ прекрасномъ руководствѣ „Modern chess instructor" Стейницъ рекомендуетъ ходъ Sc6—d7, но въ послѣднее время онъ снова призналъ ходъ Sc6—d8 равносильнымъ.

| | |
|---|---|
| 10. Dd1—a4 | 10. La5—b6 |
| 11. Sb1—a3 | 11. c7—c6. Стей- |

ницъ замѣчаетъ, что лучше было бы Dd6—g6, такъ какъ если бы противникъ помѣнялся бы однимъ изъ коней и затѣмъ пошелъ бы Sf3n.e5, то Dg6—f6 отвоевалъ бы пѣшку.

12. Lc4—e2 — 12. Lb6—c7. Здѣсь Стейницъ дѣлаетъ поучительное наблюденіе, характеризующее разницу между старой и новой шко-

лами. Онъ говоритъ: „Въ общемъ тактика моего противника та же, которой онъ держался въ прежде игранныхъ со мною партіяхъ. Чигоринъ — представитель старой школы. Онъ ведетъ впередъ пѣшки, рано жертвуетъ ими, чтобы вызвать затрудненія на королевскомъ флангѣ противника и запереть его офицеровъ. Я, однако, утверждаю, что король, будучи сильной фигурой, нерѣдко можетъ самъ защититься правильными ходами. Система Чигорина неудовлетворительна въ томъ отношеніи, что хотя онъ и запираетъ офицеровъ противника, но вмѣстѣ съ тѣмъ не даетъ хода и собственнымъ. Мнѣ кажется, что при этомъ положеніи мнѣ удастся впослѣдствіи цѣлесообразно развернуть своихъ малыхъ офицеровъ, пѣшки же противника окажутся выдвинутыми слишкомъ далеко. Тогда легко можетъ подвернуться случай для рѣшительнаго встрѣчнаго нападенія. Пока у меня пѣшкой больше и для улучшенія своей позиціи я могу отдать ее.

13. Sa3—c4 13. Dd6—f8. Стейницъ считаетъ этотъ выходъ ферзя наилучшимъ.

14. d5—d6. Прекрасный ходъ, соотвѣтствующій духу старой школы. Стейницъ утверждаетъ, однако, что этотъ ходъ отнюдь не опровергаетъ правильность его защиты; онъ готовъ даже начать съ данной позиціи партію.

14. Lc7п.d6. На Lc7—b8 бѣлые выиграли бы ходомъ 15. Lg5—e7; точно также

| | |
|---|---|
| | 14. b7—b5 |
| 15. d6п.c7 | 15. Sd8—e6 |
| 16. Da4—b3 | 16. b5п.c4 |

17. Db3—b8. Бѣлые выигрываютъ по меньшей мѣрѣ фигуру. Этотъ красивый ходъ указанъ Розенталемъ.

| | |
|---|---|
| 15. Sc4—b6 | 15. Ta8—b8 |
| 16. Da4п.a7 | 16. Sd8—e6 |

17. Lg5—c1. Прекрасно играно; слонъ пойдетъ на a3.

| | |
|---|---|
| | 17. Sh6—g8 |
| 18. Lc1—a3 | 18. c6—c5 |
| 19. Ta1—d1 | 19. Sg8—f6 |
| 20. Le2—c4 | 20. Ld6—c7. Лучше всего. |
| 21. Sb6—d5 | 21. Lc7—d6 |

22. Cf3—h4. Тутъ Чигоринъ могъ бы выиграть качество слѣдующимъ образомъ:

| | |
|---|---|
| 22. Sd5п.f6+ | 22. g7п.f6 |
| 23. Lc4п.e6 | 23. f7п.e6 |
| 24. La3п.c5 | |

но не сдѣлалъ этого, потому что хотѣлъ быстрѣе и изящнѣе одержать побѣду ходомъ Sf3—h4.

22. Sf6n.d5.

Бѣлые.

23. Sh4—f5. Неожиданное прекрасное продолженіе, значительно усиливающее атаку.

| | |
|---|---|
| | 23. g7—g6 |
| 24. Sf5n.d6+ | 24. Df8n.d6 |
| 25. Lc4n.d5 | 25. Dd6—d6+ |
| 26. Ld5n.e6 | 26. f7n.e6 |
| 27. La3n.c5 | 27. Tb8 –a8. |

Черные вынуждены потерять качество. Грозило Lc5—d6, а ладья b8 должна быть прикрыта.

| | |
|---|---|
| 28. Da7n.a8 | 28. Dc7n.c5 |
| 29. Da8—a4 | 29. Ke8—d8. Луч- |

ше было бы, пожалуй 0—0.

30. Td1—d2. Подготовляется рѣшительная атака на флангъ ферзя.

| | |
|---|---|
| | 30. Kd8—c7 |
| 31. Tf1—b1 | 31. Td8—d8 |
| 32. Tb1—b5 | 32. Dc5—c6 |
| 33. Da4—b4 | 33. d7—d6 |
| 34. a2—a4 | 34. Dc6—e8 |

35. Tb5—b6. Стейницъ неоднократно удивлялся дѣйствительно искусному веденію ладьи противника.

| | |
|---|---|
| | 35. De8—f8 |
| 36. Db4—a5 | 36. d6—d5 |

37. e4n.d5. Сильнѣе чѣмъ Tb6n.e6+

37. Kc7—b8

38.d5 –d6. Черные сдались.

### Пятнадцатая партія.

Турниръ 1891 г.

| Бѣлые—Гунсбергъ. | Черные—Стейницъ. |
|---|---|
| 1. e2—e4 | 1. e7—e5 |
| 2. Sg1—f3 | 2. Sb8—c6 |
| 3. Lf1—c4 | 3. Lf8—c5 |
| 4. b2—b4 | 4. Lc5п.b4 |
| 5. c2—c3 | 5. Lb4—a5 |
| 6. 0—0 | 6. Dd8—f6 |
| 7. d2—d4 | 7. Sg8—h6 |
| 8. Lc1—g5 | 8. Df6—d6 |
| 9. d4—d5 | 9. Sc6—d8 |
| 10. Dd1—a4 | 10. La5—b6. |

Лучше, кажется, было бы b7—b6, такъ какъ при этомъ развертывается флангъ ферзя.

| | |
|---|---|
| 11. Sb1—a3 | 11. c7—c6 |
| 12. Lc4—e2 | 12. Lb6—c7 |
| 13. Sa3—c4 | 13. Dd6—f8 |
| 14. d5—d6 | 14. Lc7п.d6 |
| 15. Sc4—b6 | 15. Ta8—b8 |
| 16. Da4п.a7 | 16. Sh6—g4. |

Невыгодно, какъ вскорѣ обнаружится. До сихъ поръ ходы тѣ же, что въ предыдущей партіи.

17. Sf3—h4. Очень хорошо играно.

| | |
|---|---|
| | 17. Sd8—e6 |
| 18. Le2п.g4 | 18. Se6п.g5 |
| 19. Sh4—f5 | 19. Sg5—e6 |
| 20. Tf1—d1 | 20. Ld6—c7 |

21. Sb6—a8. Гунсбергъ ведетъ окончаніе мастерски.

21. Tb8п.a8. На Ke8—d8 послѣдовало бы Sa8п.c7 и затѣмъ выигрываетъ послѣдующимъ Ta1—b1.

| | |
|---|---|
| 22. Da7п.a8 | 22. Ke8—d8 |

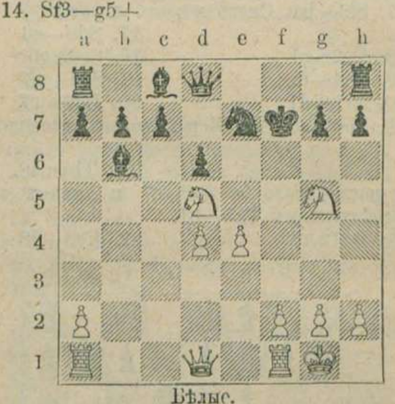
Бѣлые.

23. Td1n.d7+ 23. Kd8n.d7
24. Ta1—d1+. Стейницъ сдался.

### Шестнадцатая партія.

Турниръ 1890 г.

Бѣлые—Чигоринъ. Черные—Гунсбергъ.
1. e2—e4 1. e7—e5
2. Sg1—f3 2. Sb8—c6
3. Lf1—c4 3. Lf8—c5
4. b2—b4 4. Lc5n.c4
5. c2—c3 5. Lb4—c5
6. 0—0 6. d7—d6
7. d2—d4 7. e5n.d4
8. c3n.d4 8. Lc5—b6
9. Sb1—c3 9. Sc6—a5
10. Lc1—g5 10. Sg8—e7
11. Lc4n.f7+. Замѣчательный, но не правильный ходъ. 11. Ke8n.f7
12. Sc3—d5 12. Sa5—c6. Лучше было бы Tg8—e8. Черные этимъ ограждаютъ сильнѣйшее нападеніе и сохраняютъ перевѣсъ качества.
13. Lg5n.e7 13. Sc6n.e7
14. Sf3—g5+



Бѣлые.

14. Kf7—g6. Чернымъ слѣдовало бы пойти Kf7—e8, напримѣръ:
14. Kf7—e8
15. Dd1—h5+ 15. Se7—g6
16. Sg5n.h7 16. Dd8—h4
17. Dh5n.g6+ 17. Ke8—d8
18. Dg6—g5+ 18. Dh4n.g5
19. Sh7n. g5 и у бѣлыхъ пѣшкой больше.

15. Sd5—f4+. Пожертвованіе второй фигуры теперь совершенно необходимо.

15. Kg6—f6

На Kg6n.g5 послѣдуетъ 16. Dd1—h5+ и близкій матъ.

16. e4—e5+ | 16. d6n.e5
17. d4n.e5+ | 17. Kf6n.g5
18. Dd1—h5+ | 18. Kg5n.f4

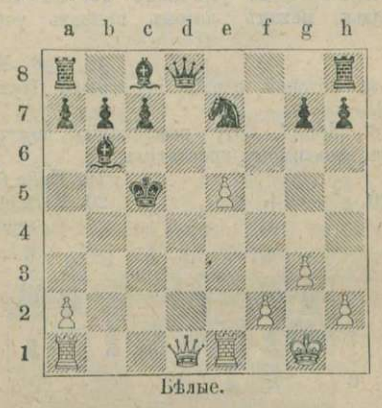
19. g2—g3+. Бѣлые могли ходомъ Ta1—e1 быстро одержать побѣду. | 19. Kf4—e4

20. Tf1—e1+ | 20. Ke4—d4

21. Dh5—d1+. И здѣсь бѣлые могли бы выиграть Ta1—d1. | 21. Kd4—c5

22. Dd1—c2+. И теперь еще бѣлые могли бы побѣдить: Ta1—c1+.

Вслѣдствіе другихъ промаховъ Чигорина Гунсбергу удалось поставить своего блуждающаго короля въ безопасное мѣсто и—выиграть партію. Невѣроятно—а между тѣмъ фактъ!



Бѣлые.

**Семнадцатая партія.**

Второй турниръ 1892 г.

| Бѣлые—Чигоринъ. | Черные—Стейницъ. |
|---|---|
| 1. e2—e4 | 1. e7—e5 |
| 2. Sg1—f3 | 2. Sb8—c6 |
| 3. Lf1—c4 | 3. Lf8—c5 |
| 4. b2—b4 | 4. Lc5n.b4 |
| 5. c2—c3 | 5. Ld6—a5 |
| 6. 0—0 | 6. d7—d6. Стей- |

ницъ не прибѣгаетъ къ своей прежней защитѣ Dd8—f6, оказавшейся неблагопріятной. Во всякомъ слу-

чаѣ лучше, чѣмъ d7—d6, впервые введенное мною продолженіе Sg8—f6, чтобы вслѣдъ за 7. d2—d4 рокировать.

7. d2—d4 7. Lc8—g4. Впервые предложенъ Алапинымъ.

8. Lc4—b5 8. e5п.d4
9. c3п.d4 9. Lg4—d7
10. Lc1—b2 10. Sc6—e7
11. Lb5п.d7+ 11. Dd8п.d7
12. Sb1—a3 12. Sg8—h6
13. Sa3—c4 13. La5—b6
14. a2—a4 14. c7—c6
15. e4—e5 15. d6—d5. Очень сомнительно, такъ какъ теперь непріятельскій конь ферзя вступаетъ въ игру.

16. Sc4—d6+ 16. Ke8—f8
17. Lb2—a3 17. Kf8—g8

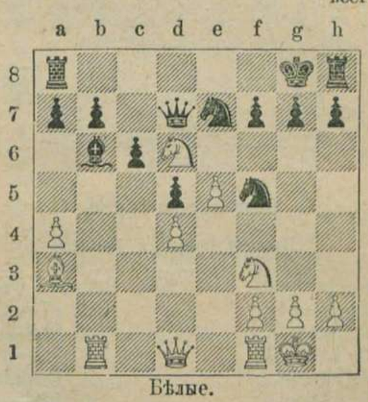
18. Ta1—b1. Этотъ ходъ рѣшающій, такъ какъ вслѣдъ за нимъ угрожаетъ 19. a4—a5. Кромѣ того, ладья можетъ потомъ принять участіе въ атакѣ.

18. Sh6—f5. Ошибка, изъ-за которой партія проиграна. Нужно было Ta8—b8.

18. Sd6п.f7. Эту комбинацію пожертвованія Стейницъ, повидимому, проглядѣлъ.

19. Kg8п.f7

20. e5—e6+ 20. Kf7п.e6 лучше всего.



Бѣлые.

21. Sf3—e5. Этимъ ходомъ непріятельскому королю отрѣзается отступленіе на f7, такъ какъ ходъ 22. Tf1—e1 нельзя предотвратить.

21. Dd7—c8

22. Tf1—e1 22. Ke6—f6

23 Dd1—h5. Чигоринъ играетъ окончаніе партіи замѣчательно изящно и правильно.

23. g7—g6

24. La3n.e7+ 24. Kf6n.e7. На Sf5n.e7 бѣлые ходомъ 25. Dh5—h4+ выиграли бы въ нѣсколько ходовъ.

25. Se5n.g6+ 25. Ke7—f6

26. Sg6n.h8 26. Lb6n.e4 лучше всего.

27. Tb1—b3. Теперь ладья рѣшительно вступаетъ въ игру. Значеніе хода 18. теперь ясно.

27. Dc8—d7

28. Tb3—f3 28. Ta8n.h8

29. g2—g4 29. Th8—g8

30. Dh5—h6+ 30. Tg8—g6.

31. Tf3n.f5+, Стейницъ сдался, такъ какъ потеря ферзя непредотвратима.

## Восемнадцатая партія.

### Лондонскій турниръ 1883 г.

Бѣлые—Цукертортъ. Черные—Мортимеръ.

1. e2—e4 1. e7—e5

2. Sg1—f3 2. Sb8—c6

3. Lf1—c4 3. Lf8—c5

4. b2—b4. Хотя Цукертортъ былъ превосходный знатокъ гамбита Эванса, тѣмъ не менѣе, онъ ни на одномъ турнирѣ не избиралъ этого начала, кромѣ парижскаго турнира 1878 г. Въ Лондонѣ онъ даже не принялъ гамбита, предложеннаго ему Чигоринымъ.

4. Lc5n.b4

5. c2—c3 5. Lb4—a5

6. d2—d4 6. e5n.d4

7. 0—0 7. d4n.c3

8. Dd1—d3 8. Dd8—f6

9. e4—e5 9. Df6—g6

10. Sb1n.c3 10. Sg8—e7

11 Lc1—a3. Это продолженіе атаки я считаю сильнѣе андерсеновскаго Sc3—e2.

11. Ta8—b8. Предложенъ Андерсеномъ въ послѣдніе годы его жизни. Но эта защита оказывается недостаточною. Лучше всего 0—0. Ходъ Ta8—b8 сдѣланъ съ цѣлью пойти затѣмъ b7—b5, чтобы оттѣснить слона La3.

12. Sc3—d5. Этотъ ходъ впервые предложенъ мною въ Парижѣ. По изслѣдованію Андер-

сена и Римана предпочтительнѣе слабѣйшій ходъ Sc3—b5.

12. Se7n.d5. Лучше было бы b7—b5, какъ видно изъ слѣдующаго:

12. b7—b5

13. Sd5n.e7 — 13. Sc6n.e7. На b5n.c4 бѣлые выигрываютъ: 14. Db3n.b8, Sc6n.b8, 15. Se7n.g6, h7n.g6; 16. Sf3—g5.

14. La3n.e7; за Lc4—d3 слѣдуетъ Dg6—e6 и 15. b5—b4. — 14. Le8n.e7

15. Db3—a3+ — 15. Ke7—d8

16. Da3n.a5 — 16. b5n.c4

17. Da5n.a7 — 17. Tb8—b6 и еще вопросъ, не могутъ ли черные защититься какъ слѣдуетъ.

---

13. Lc4n.d5 — 13. Sc6—d8. Невыгодно было бы b7—d5:

13. b7—b5

14. e5—e6 — 14. f7n.e6

15. Ld5n.e6 — 15. d7n.e6

16. Sf3—e5 — 16. Dg6—e4

17. Db3—g3 Рѣшающій. — 17. g7—g6. На Th8—g8 выигрыв. Dg3—g5.

18. Dg3—g5 — 18. b5—b4

19. Dg5—f6 — 19. Th8—f8

20. Df6—g7 — 20. b4n.a3

21. Th1—d1 и бѣлые должны выиграть.

14. Ta1—d1. Здѣсь Dd3—a4, повидимому, сильнѣе, напр.:

14. Db3—a4 — 14. La5—b6

15. Ta1—e1; и Da4—h4 очень сильный ходъ

15. Ld8—e6

16. Sf3—h4; прекрасная игра.

14. b7—b5

15. Td1—d4 — 15. b5—b7

16. Sf3—h4 — 16. Dg6—b6

17. La3—b2. Вынужденный, такъ какъ угрожало Db6n.d4 и также b4n.a3.

17. Sd8—e6

18. Sh4—f5. Прекрасный ходъ.

18. g7—g6. На Se6n.d4; 19. Ld5n.f7+, Ke8—f8; 20. Lb2n.d4 и должны выиграть.

19. Ld5n.e6 — 19. f7n.e6

20. Sf5—g7+ — 20. Ke8—d8. На Ke8—e7 угрожающе послѣдовало бы 21. Td4—f4; на Ke8—f7—f8 выигрываютъ 21. Db3—f3+.

21. Sg7n.e6+ — 21. Kd8—e7

22. Se6—f4 — 22. Le8—d7

23. Td5n.d7+. Это пожертвованіе ладьи столь же блестяще, какъ соблазнительно, но неправильно, какъ вскорѣ обнаружится. Ходомъ Db3—h3 у бѣлыхъ была бы прекрасная игра.

23. Ke7n.d7

24. Db3—f7+ 24. Kd7—c8

25. e5—e6 25. Lb7—a6

26. Tf1—c1 26. Th8—d8

27. e6—e7 27. Kc8—b7

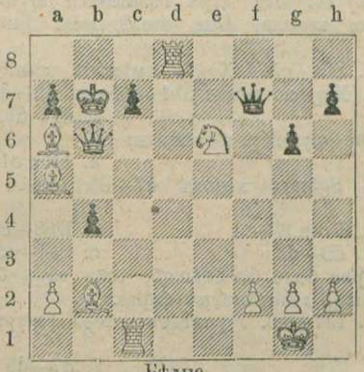
Черные защищаются прекрасно.

28. e7n.d8+ 28. Tb8n.d8

29. Sf5—e6. Здѣсь h2—h3 было бы осторожнѣе.

29. Td8—d5. Этимъ превосходнымъ ходомъ чернымъ удается послѣ продолжительной тяжелой защиты перейти въ наступленіе; они угрожаютъ теперь Td5—f5.

30. Lb2—f6. На Tc1n.c7 послѣдовало бы 31. Db6n.c7, за которымъ не можетъ послѣдорать Se6n.




Бѣлые.

c7, въ виду мата Td5—d1; точно также на Se6n.c7 черные выигрываютъ Td5—f5.

30. Db6—c6. Опять очень сильный ходъ. Мортимеръ играетъ окончаніе мастерски.

31. Tc1—e1. 31. Lad—c4

32. Df7—e7. Послѣдній ходъ противника помѣшалъ сдѣлать Se6—d8+

32. Dc6—d6

33. De7n.d6. На Se6—d8+ черные послѣ Dd6n.d8; 34. De7n.d8, Td5n.d8; 35. Lf6n.d8 и Lc4n.a2 выиграли бы партію.

33. Td5n.d6

34. Se6—c5+ 34. Kb7—c6

35. Se5—e4 35. Td6—e6
36. f2—f3 36. La5—b6+
37. Kg1—h1 37. Lc4—d5. Грозятъ отнятіемъ фигуры.
38. Te1—c1+ 38. Kc6—b5
39. Lf6—g5 39. Ld5п.e4
40. f3п.e4 40. Te6п.e4
41. h2—h4 41. h7—h6
42. Lg5—d8 42. c7—c5 и выигрываютъ.

## Игра обоими конями.

Послѣ ходовъ

1. e2—e4 1. e7—e5
2. Sg1—f3 2. Sb8—c6
3. Lf1—c4 черные могутъ тотчасъ
3. Sg8—f6 атаковать пѣшку e4. Эта игра называется игрою обоими или двумя конями. Она изслѣдована Бильгеромъ († 1840).

4. Sf3—g5. Ходъ, имѣющій замѣчательныя слѣдствія. Хорошо также Sb1—c3 или d2—d4.

4. d7—d5. Интересенъ также другой родъ защиты:

4. Sf6п.e4 съ цѣлью послѣ 5. Sg5п.e4 ходомъ d7—d5 отнять обратно фигуру.

5. Lc4п.f7+ 5. Ke8—e7
6. d2—d3 6. Se4—f6. Лучше всего. Дурно было бы Se4п.g5, такъ какъ бѣлые ходомъ Lc1п.g5 выигрываютъ ферзя.

7. Lf7—b3. Угрожаетъ потеря фигуры ходомъ h7—h6.

7. d7—d5

Хотя черные и не могутъ рокировать, но все же ихъ игра сносная, такъ какъ бѣлый конь g5 при ходѣ h7—h5 можетъ быть оттѣсненъ съ выигрышемъ темпа. У бѣлыхъ при 0—0 игра очень хороша.

Дурно было бы:

8. f2—f4 8. Lc8—g4
9. Dd1—d2 9. Ke7—d7
10. Sg5 - f7 10. Dd8—e8
11. Sf7п.h8 11. e5п.f4+
12. Ke1—f1 12. Sc6—d4
13. Sb1—c3 13. Lf8—c7
14. Lb3—a4+ 14. c7—c6
15. b2—b4 15. Sd4—f3 и должны выиграть. Коня нельзя взять, иначе Lg4—h3+.

а.

| | |
|---|---|
| 5. Sg5n.f7 | 5. Dd8—h4 |
| 6. Dd1—e2. Лучше всего | 6. Sc6—d4 |
| 7. g2—g3 | 7. Sd4n.e2 |
| 8. g3n.h4 | 8. Se2—d4. Лучше всего. |
| 9. Sf7n.h8 | 9. Sd4n.c2+ |
| 10. Ke1—e2 | 10. Sc2n.a1 |
| 11. Sh8—f7 | 11. Sa1—c2 |
| 12. f2—f3 | 12. Se4—d6 |
| 13. Sf7n.e5 | 13. Sd6n.c4 |
| 14. Se5n.c4 | 14. d7—d5 и у черныхъ игра лучше. |

**Первая игра.**

5. e4n.d5 — 5. Sf6n.d5. Лучше было бы Sc6—a5 (см. вторую игру).

6. Sg5n.f7. Лучшее продолженіе нападенія.

6. Ke8n.f7

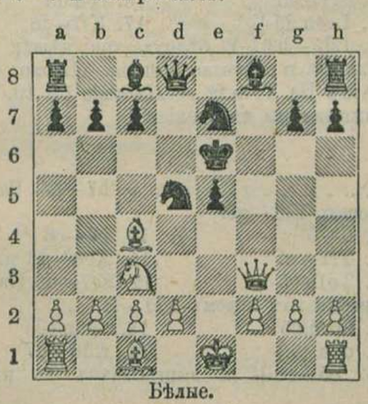
7. Dd1—f3+. Лучше всего. Ферзь вторично нападаетъ на коня d5 и черные вынуждены

7. Kf7—e6 поставить короля для прикрытія коня на средину доски, подвергая его опаснымъ нападеніямъ.

8. Sb1—c3. Новое нападеніе на коня d5.

8. Sc6—e7. Лучше всего; на 8. Sc6—h4 могло бы послѣдовать:

| | |
|---|---|
| 9. Df3—e4 | 9. c7—c6 |
| 10. d2—d4 | 10. Dd8—d6 |
| 11. f2—f4 | 11. b7—b5 |
| 12. f4n.e5 | 12. Dd6—d7 |
| 13. 0—0 и выигрываютъ. | |



Бѣлые.

9. d2—d4 9. c7—c6 (или A и B).

Черные не могутъ взять пѣшку d4, иначе бѣлые 10. Df3—e4+ выигрываютъ коня.

10. Lc1—g5 10. Kc6—d7 или a и b.
11. d4n.e5 11. Kd7—e8
12. 0—0—0 12. Lc8—e6
13. Sc3n.d5 13. Le6n.d5
14. Td1n.d5 14. c6n.d5
15. Lc4—b5+ и выигрываютъ.

a.

10. e5n.d4
11. 0—0—0 11. d4n.c3
12. Th1—e1+ 12. Ke6—d6
13. Lc4n.d5 13. c3n.b2+
14. Kc1—b1. Лучше всего. 14. c6n.d5
15. Lg5n.e7+ 15. Lf8n.e7
16. Td1n.d5+ 16. Kd6—c7
17. Df3—c3+ 17. Kc7—b8 или b6
18. Td5n.d8 18. Le7n.d8
19. Dc3n.g7 и выигрываютъ.

b.

10. h7—h6
11. Lg5n.e7 11. Lf8n.e7
12. 0—0—0 12. Th8—f8
13. Df3—e4 13. Le7—g5+
14. Kc1—b1 14. Tf8—f4
15. De4n.e5+ 15. Ke6—f7
16. Sc3n.d5 16. c6n.d5
17. Lc4n.d5+ 17. Kf7—f8

18. Ld5—b3. У бѣлыхъ три пѣшки противъ одного офицера и хорошая позиція. (Плохо было бы 18. Ld5—f3). На Tf4n.f2 послѣдовало бы 19. Th1—e1 съ продолжающимся нападеніемъ.

A.

9. . . . . 9. h7—h6. Чтобы воспрепятствовать Lc1—g5.

10. 0—0 10. c7—c6
11. Tf1—e1 11. Ke6—d6 или a.
12. Te1n.e5 12. Se7—d6. На Sd5n.c3 бѣлые выигрываютъ ходомъ Lc1—f4.
13. Sc3n.d5 13. Sg6n.e5
14. d4n.e5+ 14. Kd6—d7 лучше всего. 15. e5—e6+ и выигрываютъ въ нѣсколько ходовъ.

**a.**

11. . . . . — 11. Ke6—d7
12. d4n.e5 — 12. Kd7—c7 лучше всего.
13. e5—e6 — 13. b7—b5
14. Lc4n.d5 — 14. Se7n.d5
15. Sc3n.d5+ — 15. Dd8n.d5
16. Df3n.d5 — 16. c6n.d5
17. e6—e7 и выигрываютъ.

**B.**

9. . . . . — 9. b7—b5
10. Sc3n.b5. Лучше всего. 10. c7—c6. Жертвуя пѣшкой b, черные намѣревались выиграть темпъ для прикрытія коня.

11. Sb5—c3 — 11. e5n.d4
12. Sc3—e4 — 12. Dd8—a5+ (a)
13. Lc1—d2 — 13. Da5—b6
14. 0—0 — 14. Lc8—b7
15. Tf1—e1 — 15. Ke6—d7
16. Df3—f7 — 16. c6—c5
17. c2—c3 — 17. Db6—g6
18. Se4n.c5+ — 18. Kd7—c8
19. Lc4n.d5 — 19. Lb7n.d5
20. Df7n.g6 — 20. h7n.g6
21. c3n.d4. У бѣлыхъ три пѣшки противъ одного офицера и при хорошей позиціи лучшая игра.

**a.**

12. h7—h6
13. 0—0 — 13. Ke6—d7. Лучшій ходъ для того, чтобы поставить короля въ безопасное мѣсто, въ виду Tf1—e1.
14. c2—c3. Чтобы открыть ладьѣ линію d.
14. d3n.c3
15. b2n.c3 — 15. Kd7—e8
16. Tf1—e1. Хотя у бѣлыхъ фигурой меньше, но позиція ихъ превосходна.

**Вторая игра.**

5. . . . . — 5. Sc9—a5. Лучшее продолженіе.
6. d2—d3 (A) — 6. h7—h6
7. Sg5—f3 — 7. e5—e4
8. Dd1—e2 — 8. Sa5n.c4
9. d3n.c4 — 9. Lf8—c5
10. h2—h3. Чтобы воспрепятствовать Lc8—g4 и дать возможность коню f3 отступить на h2.

10. 0—0

11. Sf3—h2 | 11. b7—b5. Этимъ ходомъ имѣется въ виду отнять у пѣшки b5 возможность прикрыться (Зуле).

12. Sb1—c3. На c4n.b5 черные съ успѣхомъ играютъ Sf6n.d5 и послѣ 13. 0 — 0, — Dd8—e7.

| | |
|---|---|
| | 12. b5n.c4 |
| 13. De2n.c4 | 13. Dd8—d6 |
| 14. Sc3—a4 | 14. Lc5—b6 |
| 15. Sa4n.b6 | 15. a7n.b6 |
| 16. Dc4—c6 | 16. Dd6n.d5. |
| 17. Dc6n.d5 | 17. Sf6n.d5 |

Партіи равны.

## A.

6. Lc4—b5+ | 6. c7—c6. Черные не думаютъ о возвратѣ пѣшки, чтобы перейти въ атаку. Этотъ остроумный способъ введенъ Гаррвицемъ.

| | |
|---|---|
| 7. d5n.c6 | 7. b7n.c6 |
| 8. Lb5—e2 (a и b) | 8. h7—h6 |
| 9. Sg5—f3 | 9. e5—e4 |
| 10. Sf3—e5 | 10. Dd8—d4 |

Вспомогательное нападеніе достигается Dd8—c7 и Lf8—d6 очень сильно.

11. f2—f4. Здѣсь можно играть и такъ:

| | |
|---|---|
| 11. Se5—g4 | 11. Lc8n.g4 |
| 12. Le2n.g4 | 12. e4—e3 |
| 13. Lg4—e2 | 13. e3n.f2+ |

14. Ke1—f1. Черные не могутъ воспрепятствовать бѣлымъ вернуть пѣшку послѣ c2—c3 и d2—d4. | 11. Lf8—c5

Плохо e4n.f3 въ виду 12. Se5n.f3

| | |
|---|---|
| 12. Th1—f1 | 12. Lc5—d6 |
| 13. c2—c3 | 13. Dd4—b6 |
| 14. b2—b4 | 14. Sa5—b7 |
| 15. Sb1—a3 | 15. Lc8—e6 |
| 16. Sa3—c4 | 16. Dd6—c7 |
| 17. Sc4n.d6+ | 17. Dc7n.d6 |

18. Dd1—a4. Бѣлые могутъ также играть Kg1—f2, чтобы вести короля на g1.

| | |
|---|---|
| | 18. Le6—d7 |
| 19. Lc1—a3 | 19. 0—0 |

Партіи равны.

## a.

| | |
|---|---|
| 8. Lb5—a4 | 8. h7—h6 |
| 9. Sg5—f3 | 9. e5—e4 |

10. Dd1—e2 10. Lf8—c5. И Lc8 —e6 очень хорошій ходъ.
11. 0—0 11. 0—0
12. Sf3—e1 12. Lc8—g4
13. De2—a6 13. Lg4—c8
14. Da6—e2 14. Dd8—b6

Атака черныхъ очень сильна.

**b.**

8. Ddy—f3 8. Dd8—b6. Очень хорошо также Dd8—c7 и затѣмъ Lf8—d6.
9. Lb5—a4 9. Lc8—g4
10. Df3—g3 10. h7—h6
11. Sg5—h3 11. Lf8—d6
12. 0—0 12. 0—0—0

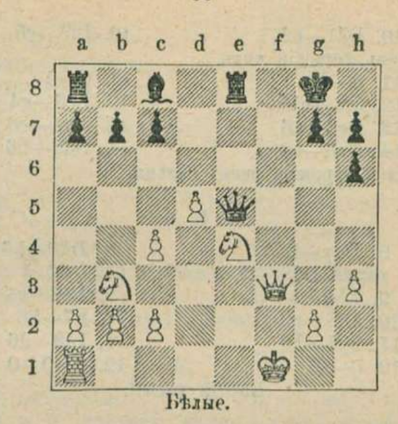
Партіи равны.

## Партіи въ игрѣ двумя конями.

### Девятнадцатая партія.

Бѣлые—Бирдъ. Черные—Боденъ.

1. e2—e4 1. e7—e5
2. Sg1—f3 2. Sb8—c6
3. Lf1—c4 3. Sg8—f6
4. Sf3—g5 4. d7—d5
5. e4n.d5 5. Sc6—a5
6. d2—d3 6. h7—h6. Хорошо также Lf8—c5.
7. Sg5—f3 7 e5—e4
8. Dd1—e2 8. Sa5n.c4
9. d3n.c4 9. Lf8—c5
10. h2—h3 10. 0—0
11. Sf3—d2. Лучше Sf3—h2. 11. Tf8—e8.
12. Sd2—b3. Плохо 0—0 въ виду e4—e3. 12. e4-e3
13. Lc1n.e3 13. Lc5n.e3
14. f2n.e3 14. Sf6—e4
15. 0—0. У бѣлыхъ нѣтъ лучшаго хода. Угрожаетъ Dd8—h4+. 15. Se4—g3.
16. De2—f3 16. Sg3n.f1
17. e3—e4. Лучшій ходъ. Черному коню некуда дѣваться. 17. Dd8—g5
18. Kg1n.f1 18. f7—f5
19. Sb1—c3 19. f5n.e4
20. Sc3n.e4 20. Dg5—e5
21. Se4—f2 21. Te8—f8
22. Df3—e2 22. De5—h2
23. De2—e4 23. Lc8n.h3 и вы-



Бѣлые.

игрываютъ. Окончаніе партіи черные играютъ блистательно.

Слѣдующая партія была играна въ Петербургѣ à l'aveugle, т. е. оба противника не смотрѣли на доску, но диктовали другъ другу ходы.

### Двадцатая партія.

| Бѣлые—Арнольдъ. | Черные—Чигоринъ. |
|---|---|
| 1. e2—e4 | 1. e7—e5 |
| 2. Sg1—f3 | 2. Sb8—c6 |
| 3. Lf1—c4 | 3. Sg8—f6 |
| 4. Sf3—g5 | 4. d7—d5 |
| 5. e4п.d5 | 5. Sc6—a5 |
| 6. Lc4—b5+ | 6. c7—c6 |
| 7. d5п.c6 | 7. b7п.c6 |
| 8. Lb5—e2 | 8. h7—h6 |
| 9. Sg5—f3 | 9 e5—e4 |
| 10. Sf3—e5 | 10. Dd8—c7 |
| 11. f2—f4 | 11. Lf8—d6 |
| 12. d2—d4 | 12. 0—0 |
| 13. 0—0 | 13. c6—c5 |

14. c2—c3 14. Ta8—b8. Чтобы помѣшать движенію ферзеваго слона и выдвинуть ладью.

15. Sb1—a3. Невыгодно, какъ вскорѣ окажется.

15. c5п.—d4.

16. Sa3—b5 16. Tb8п.b5. Этого пожертвованія качества бѣлые, очевидно, не ожидали.

17. Le2п.b5 17. Dc7—b6. Ферзь нападаетъ на слона и въ то же время грозитъ шахъ.

18. a2—a4 18. d4—d3+

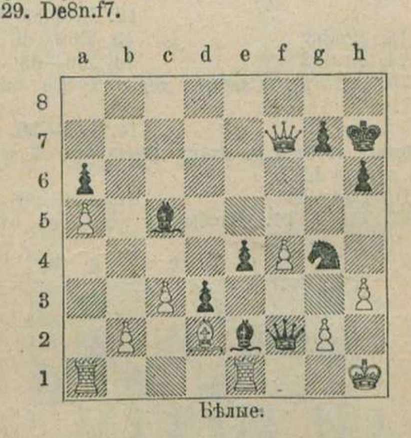
18. Kg1—h1 19. a7—a6
20. Se5—c4 20. Sa5n.c4
21. Lb5n.c4 21. Lc8—g4. Ходъ, значительно усиливающій позицію центральныхъ пѣшекъ.
22. a4—a5 22. Db6—a7
23. Dd1—a4. Ферзь уходитъ слишкомъ далеко отъ королевскаго фланга. Лучше было бы Dd1—e1 съ цѣлью въ подходящій моментъ вернуть качество.
23. Lg4—e2
24. Tf1—e1 24. Sf6—g4. Угрожаетъ mat étouffé.
25. h2—h3 25. Da7—f2
26. Lc1—d2 26. Ld6—c5.

Черные могли бы выиграть просто ходомъ Df2—g3; но они хотятъ сыграть изящнѣе.

27. Lc4n.f7+. Послѣдняя попытка спасти партію.
27. Tf8 n. f7. На Kg8—h8 послѣдовало бы Lf7—e6.
28. Da4—e8+ 28. Kg8—h7.

Черные умышленно не защищаютъ ладьи.

29. De8n.f7.



Бѣлые.

Черные даютъ матъ въ три хода; для игры à l'aveugle замѣчательная комбинація окончанія. Чигоринъ уже въ 1881 г. былъ однимъ изъ сильнѣйшихъ русскихъ шахматистовъ.

29. Df2n.g2+
30. Kh1n.g2 30. Le2—f3+
31. Kg2—f1 или—g3 31. Sg4—h2 или Lc5—f2 матъ.

## Двадцать первая партія.

Второй турниръ 1892 года.

| Бѣлые—Стейницъ. | Черные—Чигоринъ. |
|---|---|
| 1. e2—e4 | 1. e7—e5 |
| 2. Sg1—f3 | 2. Sb8—c6 |
| 3. Lf1—c4 | 3. Sg8—f6 |
| 4. Sf3—g5 | 4. d7—d5 |
| 5. e4n.d5 | 5. Sc6—a5 |
| 6. Lc4—b5+ | 6. c7—c6 |
| 7. d5n.c6 | 7. b7n.c6 |
| 8. Lb5—e2 | 8. h7—h6 |
| 9. Sg5—h3 | 9. Lf8—c5 |

Бѣлые, очевидно, желаютъ, чтобы черные играли Lc8n.h3, тогда ладья получаетъ свободную линію.

10. 0—0      10. 0—0

11. c2—c3. Стейницъ замѣчаетъ, что ходъ d2—d3 или Sb1—c3 былъ бы сильнѣе.

11. Sa5—b7

12. Dd1—a4. Невыгодно; бѣлымъ слѣдовало бы играть d2—d3.

12. Lc8n.h3

13. g2n.h3      13. Dd8—d6

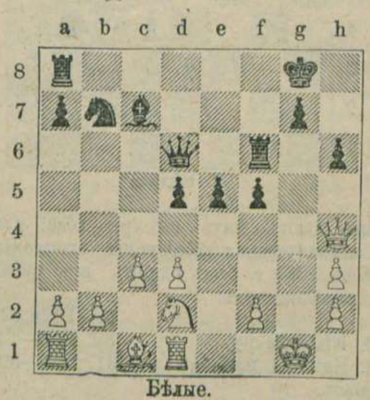
14. d2—d3      14. Sf6—d5

15. Le2—f3. Слабый ходъ; лучше было бы Tf1—d1.

15. Lc5—b6. Чтобы впослѣдствіи повести въ атаку слона на c7 противъ слабаго пункта h2.

16. Da4—h4      16. Lb6—c7

17. Tf1 — b1. Чтобы на e5 — e4 отвѣтить




Бѣлые.

18. d3n.e4 и затѣмъ на Dd6n.h2+ можно отвѣтить 19. Kg1—f1.

17. f7—f5

18. Lf3n.d5+. Очевидно, бѣлые подвержены очень сильному нападенію. Удовлетворительной защиты нѣтъ.

18. c6n.d5

19. Sb1—d2 — 19. Tf8—f6

20. Kg1—f1. Неизвѣстно, существуетъ ли для бѣлыхъ при этомъ стѣсненномъ положеніи лучшая защита. Ходомъ Sd2—f1 тоже нельзя спасти партію.

20. e5—e4

21. d3—d4 — 21. Tf6—g6. Угрожаетъ Dd6—a6 и близкій конецъ.

22. Dh4—h5, чтобы на Dd6—a6+ 23. c3—c4 и затѣмъ на d5n.c4 отвѣтить 24. Dh5—e2.

22. Tg6—g5

23. Dh5—h4. На Dh5—e2 послѣдовало бы Tg5—g1+; 24. Kf1n.g1, Dd6n.h1+; 25. Kg1—f1, Dh2—h1 и матъ

| | |
|---|---|
| | 23. Dd6—a6+ |
| 24. c3—c4 | 24. d5n.c4 |
| 25. f2—f4 | 25. c4—c3+ |
| 26. Kf1—f2 | 26. e4—e3+. |

Стейницъ сдался. На 27. Kf2n.e3 послѣдуетъ Ta8—e8+; на Kf2—f3 рѣшающій ходъ Da6—c6+ и т. д.

### Двадцать вторая партія.

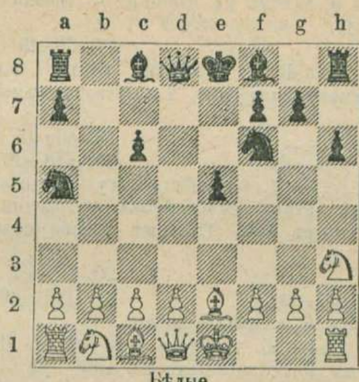
| Бѣлые—Стейницъ. | Черные—Чигоринъ. |
|---|---|
| 1. e2—e4 | 1. e7—e5 |
| 2. Sg1—f3 | 2. Sb8—c6 |
| 3. Lf1—c4 | 3. Sg8—f6 |
| 4. Sf3—g5 | 4. d7—d5 |
| 5. e4n.d5 | 5. Sc6—a5 |
| 6. Lc4—b5+ | 6. c7—c6 |
| 7. d5n.c6 | 7. b7n.c6 |
| 8. Lb5—e2 | 8. h7—h6 |

9. Sg5—h3. Это вполнѣ оригинальное отступленіе коня рекомендуется Стейницомъ. Я предпочитаю старый способъ Sg5—f3. Съ этого момента началась переписка.

9. Lf8—c5

Черные могли бы съ успѣхомъ пойти и Dd8—d5. Напримѣръ:

| | |
|---|---|
| | 9. Dd8—d5 |
| 10. 0—0 | 10. g7—g5 |
| 11. Sb1—c3 | 11. Dd5—d4 |



Бѣлые.

12. Kg1—g1 | 12. Lc8n.h3 и у черныхъ хорошая позиція.

10. d2—d3 | 10. 0—0
11. Lb1—c3 | 11. Sf6—d5
12. Sc3—a4 | 12. Lc5—d6

13. Sh3—g1. Конь благополучно вернулся. Стейницъ замѣчаетъ: „Этотъ ходъ вполнѣ соотвѣтствуетъ моимъ принципамъ. У меня шесть нетронутыхъ пѣшекъ, что очень важно при окончаніи игры, такъ какъ онѣ могутъ подвинуться на одинъ или на два шага впередъ". Это вѣрно; но вѣдь до окончанія игры еще далеко!

13. f7—f5. Черные развернуты прекрасно.

14. c2—c3 | 14. Lc8—d7. Чтобы помѣшать Sg1—f3.

15. d3--d4. Стейницъ замѣчаетъ, что здѣсь лучше было бы Sg1—f3. На это Чигоринъ возражаетъ:

15. Sg1—f3 | 15. e5—e4
16. Sf3—d4 | 16. c6—c5
17. d3n.e4 | 17. c5n.d4
18. e4n.d5 | 18. Dd8—e8 или Tf8 - e8 и атака сильна.

15. e5—e4

16. c3—c4 | 16. Sd5—e7

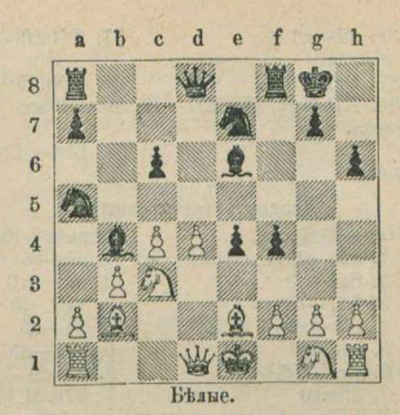
17. Sa4—c3. Впослѣдствіи Стейницъ нашелъ, что b2—b3 было бы лучше.

17. Ld7—e6

18. b2—b3. Надо было защитить пѣшку c.

18. Ld6—b4.

19. Lc1—b2 | 19. f5—f4




Бѣлые.

20. Dd1—c2. Стейницъ считаетъ этотъ ходъ ошибкой, стоившей ему партіи. При данномъ положеніи у него пѣшкой больше и игра лучше. Ему бы слѣдовало пойти. 20. Ke1—f1.

| | |
|---|---|
| | 20. Dd8n.d4 |
| 21. Ke1—f1 | 21. f4—f3 |
| 22. g2n.f3 | 22. e4n.f3 |
| 23. Le2n.f3 | 23. Le6—f5. |

Чигоринъ играетъ окончаніе съ давно извѣстной энергіей и свойственнымъ его игрѣ изяществомъ.

| | |
|---|---|
| 24. Sc3—e4 | 24. Lf5h.e4 |
| 25. Dc2—e2 | 25. Le4n.f3. |

26. De2—e6+. Здѣсь обнаруживается планъ бѣлыхъ, которые выигрываютъ ферзя. Но противникъ былъ еще дальновиднѣе. Въ заключеніе еще блестящій фейерверкъ.

| | |
|---|---|
| | 26. Kg8—h7 |
| 27. Lb2n.d4 | 27. Lf3n.h1. |

28. De6—h3. У бѣлыхъ теперь ферзь за ладью, слона и коня. Но позиція ихъ неблагопріятна.

| | |
|---|---|
| | 28. Se7—f5 |
| 29. Ld4—e5 | 29. Ta8—e8 |
| 30. Le5—f4 | 30. Sf6—d4 Sf5-d4 |
| 31. Dh3—d3+ | 31. Lh1—e4. Все очень тонко разсчитано. |
| 32. Dd3n.d4 | 32. Tf8n.f4 |

33. f2—f3. У бѣлыхъ нѣтъ лучшаго хода.

33. Te8—f8

34. Dd4n.a7. Очень сомнительно.

34. c6—c5. Этимъ ходомъ ферзь устраняется изъ игры.

| | |
|---|---|
| 35. Da7—c7 | 35. Sa5—c6 |

36. a2—a3 — 37. Tf4n.f3+. Блестящій конецъ.

37. Sg1n.f3 — 37. Tf8n.f3+

38. Kf1—g1. На Kf1—e2 послѣдовалъ бы матъ въ два хода.

38. Lb4—d2 и выигрываютъ.

### Двадцать третья партія.

| Бѣлые—Дюфрень. | Черные—Лаза. |
|---|---|
| 1. e2—e4 | 1. e7—e5 |
| 2. Sg1—f3 | 2. Sb8—c6 |
| 3. Lf1—c4 | 3. Sg8—f6 |
| 4. Sf3—g5 | 4. d7—d5 |
| 5. e4n.d5 | 5. Sc6—a5 |
| 6. Lc4—b5+ | 6. c7n.c6 |
| 7. d5n.c6 | 7. b7n.c6 |

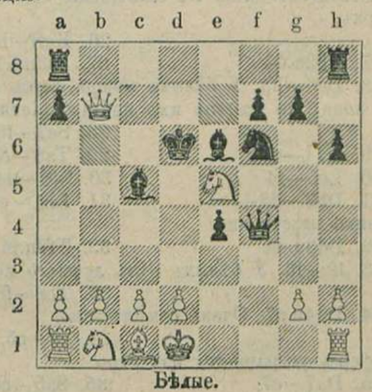
8. Lb5—a4. Это отступленіе нельзя рекомендовать.

| | |
|---|---|
| | 8. h7—h6 |
| 9. Sg5—f3 | 9. e5—e4 |
| 10. Dd1—e2 | 10. Lc8—e6 |
| 11. Sf3—e5 | 11. Dd8—d4 |
| 12. La4n.c6+ | 12. Sa5n.c6 |

13. De2—b5. Лучшій ходъ. Дурно было бы Se5n.c6 въ виду 14. Dd4—c5, вслѣдствіе чего пропадаетъ конь.

13. Lf8—c5. На Le6—d7 бѣлые играютъ 14. Se5n,c6 и удерживаютъ обѣ пѣшки и коня ходомъ Db5-e5+.

14. Db5n.c6+. На 0—0 Черные посредствомъ Dd4n.e5, 15. Db5n.c6+, Ke8—e7 пріобрѣтаютъ хорошую позицію.



Бѣлые.

14. Ke8—e7

15. Dc6—b7+ 15. Ke7—d6

16. f2—f4. Бѣлымъ нужно было бы, отказавшись отъ удержанія коня, играть: Se5n.f7+. Le6n.f7; 17. 0—0; тогда у нихъ осталось бы три пѣшки за офицера.

16. Dd4—f2+.

Ошибка; чернымъ слѣдовало бы играть e4n.f3.

17. Ke1—d1 17. Df2n.f4

18. Db7—c6+ 18. Kd6n.e5

19. d2—d4+ выигрываютъ ферзя и партію.

### Двадцать четвертая партія.

Бѣлые—Чигоринъ. Черные—Ашаринъ.

1. e2—e4 1. e7—e5

2. Sg1—f3 2. Sb8—c6

3. Lf1—e4 c4 3. Sg8—f6

4. d2—d4. Хорошее продолженіе атаки.

4. e5n.d4

5. 0—0. Если 5. e4—e6, то получается позиція, съ которою мы потомъ встрѣтимся въ шотландскомъ гамбитѣ.

5. d7—d5. Лучше было бы:

5. Sf6n.e4

6. Tf1—e1 6. d7—d5

7. Lc4n.d5 7. Dd8n d5

8. Sb1—c3 8. Dd5—f5

9. Sc3n.e4 9. Lf8—e6

6. e4n.d5 6. Sfn.d5 Sf6.d5

7. Lc4n.d5. Здѣсь Sf3n.d4 или Tf1—e1+ предпочтительнѣе.

7. Dd8n.d5

8. Sb1—c3 8. Dd5—h5

9. Dd1 — e2+. Лучше Sf3n.d4, Dh5n.d1 10. Tf1n.d1 и партіи равны.

9. Lf8—e7

10. Sc3—b5 10. 0—0. Лучше всего.

11. Sb5n.c7. Ошибка, стоющая партіи.

11. Le7—d6.

Очень хорошій ходъ.

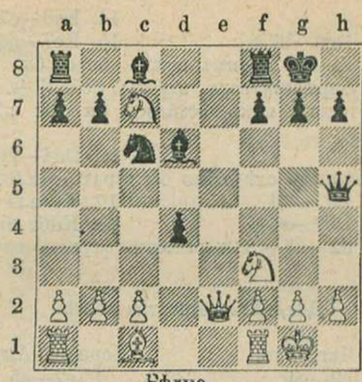
12. Sc7n.a8 12. Ld6n.h2+

13. Kg1—h1. Конь не можетъ взять слона въ виду Dh5n.e2

13. Lh2—d6+

14. Kh1—g1 14. Lc8—g4.

Черные угрожаютъ взять коня Dh5—h2 и дать матъ.



Бѣлые.

15. Tf1—d1. Чтобы дать мѣсто королю.
15. Sc6—e5.

Рѣшительнѣе, чѣмъ Lg4n.f3

| | |
|---|---|
| 16. Td1—d3 | 16. Se5n.f3+ |
| 17. g2nf3 | 17. Dh5—h2+ |
| 18. Kg1—f1 | 18. Dh2—h1 и даетъ |

матъ.

### Испанская партія.

Начало:

| | |
|---|---|
| 1. e2—e4 | 1. e7—e5 |
| 2. Sg1—f3 | 2. Sb8 -c6 |

3. Lf1—b5. Начало это называется „испанскою партіею", такъ какъ введено знаменитымъ испанскимъ шахматистомъ Рюи Лопецъ де Сегура, сочиненіе котораго появилось въ 1561 году. Испанская партія очень интересна и даетъ поводъ къ весьма тонкимъ комбинаціямъ.

### Первая игра.

| | |
|---|---|
| 1. e2—e4 | 1. e7—e5 |
| 2. Sg1—f3 | 2. Sb8—c6 |
| 3. Ff1—b5 | 3. Sg8—f6 |

На ряду съ a7—a6 лучшая защита. О другихъ продолженіяхъ см. слѣд. игры.

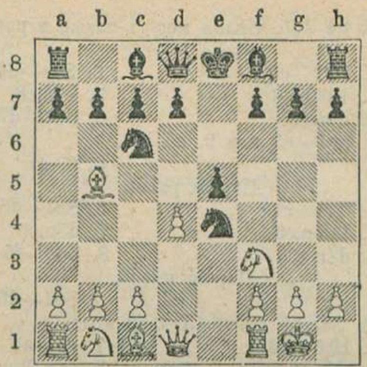
4. 0—0 (или A. B. C. D.)

4. Sf6n.e4. Если
4. Lf8—e7

| | |
|---|---|
| 5. Sb1—c3 | 5. d7—d6 |
| 6. Lb5n.c6+ | 6. b7n.c6 |

7. h2—h3 или d2—d4 при хорошей позиціи.

5. d2—d4.



Бѣлые.

Можно также:

| | |
|---|---|
| 5. Tf1 -e1 | 5. Se4—d6 |
| 6. Sf3n.e5 | 6. Sc6n.e5 |
| 7. Te1n.e5+ | 7. Lf8—e7 |
| 8. Lb5—a4 | 8. 0—0 |
| 9. La4—b3 | 9. Le7—f6 |
| 10. Te5—e1 | 10. Sd6—f5 |

Партіи равны.

5. Lf8—e7. Лучше всего. Дурно:

5, Sc6n.d4 или a.

6. Sf3n.d4 — 6. e5n.d4

7. Tf1—e1 и выигрываютъ коня, тогда какъ если защищать его, то f2—f3.

a.

5. e5n.d4

6. Tf1—e1 — 6. f7—f5. (Лучше, чѣмъ d7—d5 въ виду 7. Sf3n.d4, Lc8—d7; 8. Lb5n.c6, b7n.c6; 9. f2—f3 и выигрываютъ фигуру. Дурно также Dd8—e7 въ виду 7. Sf3—g5, f7—f5, 8. Ld5n.c6, d7n.c6, 9. f2—f3).

7. Sf3n.d4 — 7. Sc6n.d4.

Дурно было бы: Lf8—c6 въ виду 8. Ld5n.c6, d7n.c6; 9. Te1n.e4+, f5n.e4; 10, Dd1—h5+, g7—g6; 11. Dh5n.c5,

8. Dd1n.d4 — 8. Lf8—e7.

Кромѣ этого хода, черные могутъ для предотвращенія потери коня посредствомъ f2—f3 пойти лишь Ke8—f7, послѣ чего 9. Lb5—c4+, Kf7—g6 10. Te1n.e4, f5n.e4; 11. Dd4n.e4+, Kg6—f6; 12. De4 h4+ и выигрываютъ ферзя.

9. Dd4n.g7 — 9. Le7—f6

10. Dg7—h6 и бѣлые должны выиграть.

6. d4—d5. Бѣлые могутъ также играть:

6. Dd1—e2 | 6. Se4—d6
7. Lb5n.c6 | 7. b7n.c6
8. d4n.e5 | 8. Sd6—d7
9. Lc1—e3 или 9. c2—c4.
9. 0—0.

Партіи равны.

или 6. Tf1—e1 | 6. Se4—d6 лучше всего.
7. Ld5n.c6 | 7. d7n.c6
8. d4n.e5 | 8. Sd6—f5 или c4.

Партіи равны.

6. Se4—d6. Чтобы на d5n.c6, Sdn.b5 пойти. Лучшій ходъ.

7. Lb5—a4 | 7. e5—e4
8. d5n.c6 | 8. e4n.f3
9. c6n.d7+ | 9. Lc8n.d7
10. La4n.d7+ | 10. Dd8n.d7
11. Dd1n.f3. Партіи равны.

## A.

4.d2—d3 | 4. d7—d5. Черные могутъ также пойти Lf8—c5 и на 5. c2—c3 отвѣтить 0—0. Ходъ, предложенный Мортимеромъ Sc6—e7, лучше всего отпарировать 5. Sb1—c3 или Lb5—c4. Въ послѣднемъ случаѣ получится слѣдующая удивительная комбинація:

4. Sc6—e7

5. Lf1—c4. Конь Sf3 не можетъ взять королевскую пѣшку, въ виду Dd8—a5+ и затѣмъ берется конь e5. | 5. c7—c6. За Se7—g6 слѣдуетъ 6. h2—h4 при хорошей позиціи бѣлыхъ.

6. Sb1—c3 | 6. Se7—g6. Пѣшку e5 надо теперь прикрыть.

7. h2—h4 | 7. h7—h5
8. Sf3—g5 | 8. d7—d5
9. e4n.5 | 9. c6n.d5
10. Sc3n.d5. Очень тонкій ходъ Блэка.
10. Sf6n.d5
11. Dd1—f3 | 11. Lc8—e6
12. Sg5n.e6 | 12. f7n.6
13. Lc4—n5+. Въ этомъ все дѣло.
13. Ke8—e7
14. Lc1—g5+ | 14. Sd5—f6
15. Df3n.b7+ | 15. Ke7—d6 и у черныхъ нѣтъ больше хорошей защиты.

5. Lb5n.c6+ | 5. b7n.c6
6. h2—h3, чтобы помѣшать Lc8—g4.

6. Lf8—e7. Относительно g7—g6 см. вторую игру.

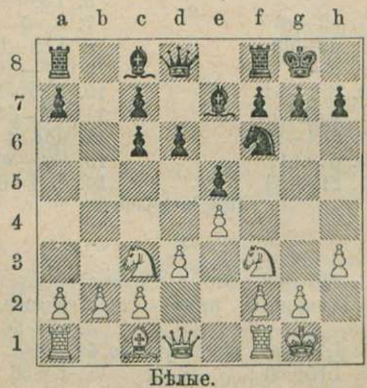
| | |
|---|---|
| 7. Sb1—c3 | 7. 0—0 |
| 8. 0—0. | 8. c6—c5. |

Невыгодно: 8. Sf6—e8. Чтобы затѣмъ пойти f7—f5.

| | |
|---|---|
| 9. d3—d4 | 9. e5n.d4 |

10. Sf3n.d4 при хорошей позиціи.

| | |
|---|---|
| 9. Sf3—h2 | 9. Lc8—b7 |



Бѣлые.

Черные хотятъ пойти c5—c4, чтобы избавиться отъ двойной пѣшки.

10. Dd1—e2. Партіи равны.

## B.

| | |
|---|---|
| 4. d2—d4 | 4. Sf6n.e4 |
| 5. d4n.e5 (a) | 5. Lf8—e7 |
| 6. 0—0 | 6. 0—0. |

Партіи равны.

## a.

| | |
|---|---|
| 5. d4—d5 | 5. Se4—d6 |
| 6. Lb4n.c6 | 6. b7n.c6 |
| 7. d5n.c6 | 7. e5—e4 |
| 8. Sf3—d4 | 8. d7n.c6 |
| 9. Sd4n.c6 | 9. Dd8—d7. |

Партіи равны.

## C.

4. Dd1—e2 4. a7—a6. Лучше всего.

| | |
|---|---|
| 5. Lb5—a4 | 5. b7—b5 |
| 6. La4—b3 | 6. Lc8—b7 или a. |

7. Sb1—c3. Неблагопріятно:

7. Sf3—g5 7. Sc6—d4

8. Lb3n.f7+ 8. Ke8—e7 и бѣлые теряютъ, затѣмъ, вслѣдствіе h7—h6, фигуру.

7. Lf8—c5

8. d2—d3 8. d7—d6

9. 0—0 9. 0—0. Черные стоятъ хорошо.

## a.

6. Lf8—c5

7. c2—c3 7. 0—0

8. d2—d3 8 Lc8—b7

9. 0—0 9. h7—h6

10. Sf3—h4 10. Kg8—h8

11. Kg1—h1 11. d7—d5

12. Sh4—f5 12. d5n.e4

13. d3n.e4 13. Sc6—e7

14. Sf5—g3 14. Lc5—d6

Партіи равны.

## D.

4. Sb1—c3. Это продолженіе—варіантъ игры четырьмя конями (см. ниже)—очень сильное.

4. a7—a6 (a. и b.)

5. Lb5—a4, менѣе удачно было бы:

5. Lb5n.c6 5. d7n.c6

6. Sf3n.e5 6. Sf6n.e4

7. Sc3n.e4 7. Dd8—d4

8. 0—0 8. Dd4n.e5

9. d2—d4 9. De5—f5. Лучше всего.

10. Tf1—e1 10. Lc8—e6

11. Sf3—g5 11. 0—0—0

12. Sg5n.e6 12. f7n.e6

13. c2—c3 13. e6—e5

Партіи равны.

5. Lf8—c5. Если 5. Lf8—b4; 6. Sc3—d5, Lb4—c5; 7. d2—d3, h7—h6 и партіи равны.

6. Sf3n.e5. Очень хорошо также 0—0. См. игранныя партіи.

6. Sc6n.e5

7. d2—d4 7. Lc5—d6

8. d4n.e5. Невыгодно было бы:

8. f2—f4 8. Se5—c6

9. e4—e5 9. Ld6—b4

10. La4n.c6 10. d7n.c6

11. e5n.f6 11. Dd8n.f6. Черные стоятъ хорошо. Нельзя также рекомендовать:

8. 0—0 8. 0—0. Указано мною.

9. f2—f4 | 9. Se5—c4. Лучше всего.
10. e4—e5 | 10. b7—b5
11. La4—b3 | 11. Lc8—b7.
8. Ld6n.e5
9. Sc3—e2 | 9. c7—c6
10. f2—f4 | 10. Le5—b8. Лучше всего.
11. e4—e5 | 11. Sf6—e4
12. Lc1—e3 | 12. d7—d5.

Партіи равны.

### a.

4. Lf8—c5
5. Sf3n.e5 | 5. Sc6n.e5. Невыгодно было бы:
5. Lc5n.f2+
6. Ke1n.f2 | 6. Sc6n.e5
7. d2—d4

Лучше всего (на 7. Th1—f1 черные играютъ Sf6—g4+, 8. Kf2—g1, Dd8—h4 и выигрываютъ).

7. Sc5—g4+ (за Sf6—g4+ слѣдуетъ 8. Kf2—e1, Dd8—h4+ 9. g2—g3. Dh4—h3; 10. d4n.e5 къ выгодѣ бѣлыхъ).

8. Kf2—g1 | 8. c7—c6
9. Lb5—e2 | 9. d7—d6
10. h2—h3. Позиція бѣлыхъ лучше.
6. d2—d4 | 6. Lc5—d6.

Партіи равны.

### b.

4. Lf8—b4
5. Sc3—d5 | 5. Lb4—c5
6. d2—d3 | 6. h7—h6.

Партіи равны.

**Вторая игра.**

1. e2—e4 | 1. e7—e5
2. Sg1—f3 | 2. Sb8—c6
3. Lf1—b5 | 3. a7—a6. Этотъ ходъ равносиленъ Sg8—f6. Въ иныхъ случаяхъ черные могутъ съ выгодою пойти b7—b5.

4. Lb5—a4. На Lb5n.c6 черные играютъ лучше всего d7n.c6. Если 5. Sf3n.e5, то выигрывается обратно Db8—d4 пѣшка e5 и партіи равны. При 5. 0—0 посредствомъ Lf8—d6 или Lc8—g4, на 5. d2—d4, e5n.d4; 6. Dd1n.d4 посредствомъ Lc8—g4 партіи сравниваются.

4. Sg8—f6. Лучше всего.

5. 0—0 или A. 5. Sf6n.e4. Если Lf8—e7, то 6. Sb1—c3, d7—d6; 7. La4n.c6+; b7n.c6; 8. h2—h3 съ хорошимъ положеніемъ бѣлыхъ.

6. d2—d4. Лучше чѣмъ Tf1—e1 или Dd1—e2, послѣ чего черные Se4—c5 защищаются удовлетворительно. 6. b7—b5. Лучше чѣмъ Lf8—e7, послѣ чего бѣлые. 7. Dd1—e2 съ выгодою.

7. La4—b3 7. d7—d5. Лучше всего.

8. d4n.e5 8. Lc8—e6 или a.

Если: 8. Sf3n.e5 8. Sc6n.e5

9. d4n.e5 9. c7—c6. Также Lc8—d7 или—e6.

10. Lc1—e3 10. Lf8—e7 при одинаковомъ положеніи.

9. Lc1—e3 9. Lf8—e7

10. c2—c3 10. 0—0.

Партіи равны.

## a.

8. Sc6—e7. Ходъ Андерсена.

9. Lc1—e3. Вопросъ, не предпочтительнѣе ли:

| | |
|---|---|
| 9. Sf3—g5 | 9. Se4n.g5 |
| 10. Lc1n.g5 | 10. c7—c6 |
| 11. c2—c3 | 11. Lc8—b7 |
| 12. Sb1—d2 | 12. Dd8—c7 |
| 13. Lg5—f4 | 13. f7—f5 |
| 14. Lf4—f3 | 14. c6—c5 |
| 15. f2—f4 | |
| | 9. Lc8—b7 |
| 10. Sb1—d2 | 10. Se4n.d2 |
| 11. Dd1n.d2 | 11. Se7—g6 |
| 12. c2—c3 | 12. Lf8—e7. |

У черныхъ хорошая игра.

## A.

5. d2—d3. Это продолженіе Андерсенъ считалъ наилучшимъ. Относительно 5. Dd1—e2 и 5. Sb1—c3 см. первую игру. 5. Lf8—c5 или a.

6. c2—c3. Очень хорошо также 0—0.

6. b7—b5

7. La4—c2 лучше чѣмъ:

7. La4—b3 7. d7—d5

8. e4n.d5 8. Sf6n.d5

9. Sf3n.e5. Чтобы послѣ Sc6n.e5 играть 10. d3—d4.

9. Lc5n.f2+

| | |
|---|---|
| 10. Kg1n.f2 | 10. Sc6n.e5 |
| 11. Th1—e1 | 11. Dd8—f6+ и у |

черныхъ лучшая игра.

| | |
|---|---|
| | 7. d7—d5 |
| 8. e4n.d5 | 8. Sf6n.d5 |
| 9. h2—h3 | 9. 0—0 |
| 10. 0—0 | 10. h7—h6 |
| 11. d3—d4 | 11. e5n.d4 |
| 12. c3n.d4 | 12. Lc5—b6 |
| 13. Sb1—c3 | 13. Sp5—b4 |
| 14. Lc2—b1 | 14. Lc8—e6 |
| 15. a2—a3 | 13. Sb4--d5. |

Партіи равны.

а.

| | |
|---|---|
| | 5. d7—d6 |
| 6. La4n.c6+ | 6. b7n.c6 |

7. h2--h3. Чтобы воспрепятствовать Lc8—g4.
7. g7—g6. Этимъ черные намѣреваются дать выходъ слону на g7, гдѣ онъ можетъ быть съ выгодой употребленъ для защиты. Ходъ Паульсена.

| | |
|---|---|
| 8. Sb1—c3 | 8. Lf8—g7 |
| 9. Lc1—e3 | 9. 0—0 |

10. Dd1—d2. У бѣлыхъ хорошая игра.

**Третья игра.**

| | |
|---|---|
| 1. e2—e4 | 1. e7—e5 |
| 2. Sg1—f3 | 2. Sb8—c6 |
| 3. Lf1—b5 | 3. Sg8 — e7. Съ |

цѣлью на Lb5n.c6 отвѣтить Se7n.c6. Защита слабая, такъ какъ конь на e7 загораживаетъ ходъ королевскому слону.

| | |
|---|---|
| 4. 0—0 (A.) | 4 d7—d6 (a.) |
| 5. d2—d4 | 5. e5n.d4 |
| 6. Sf3n.d4 | 6. Lc8—d7 |
| 7. Sb1—c3 | 7. Sc6n.d4 |
| 8. Dd1n.d4 | 8. Ld7n.b5 |
| 9. Sc3n.b5 | 9. Dd8—d7 |
| 10. Dd4—d3 | 10. Se7—c6 |
| 11. f2—f4 | 11. Lf8--e7 |

12. Lc1—d2. Игра бѣлыхъ лучше.

а.

| | |
|---|---|
| | 4. g7—g6 |
| 5. d2—d4 | 5. e5n.d4. На Lf8— |

g7 бѣлые мѣняются на e5 и ходомъ 8. f2—f4 получаютъ хорошую позицію или съ выгодою играютъ 5. d4—d5, Sc6—b8; 6. d5—d6.

| | |
|---|---|
| 6. Sf3n.d4 | 6. Lf8—g7 |
| 7. Lc1—e3 | 7. 0—0 |
| 8. Sb1—c3 | 8. f7—f5 |
| 9. e4n.f5 | 9. Sc6n.d4 |
| 10. Le3n.d4 | 10. Se7n.f5 |
| 11. Lb4n.g7 | 11. Kg8n.g7. |

Партіи равны.

### A.

4. d2—d4 — 4. e5n.d4
5. Sf3n.d4. И 0—0 выгодно.
— 5. Sc6n.d4

| | |
|---|---|
| 6. Dd1n.d4 | 6. c7—c6 (a.) |
| 7. Lb5—a4 | 7. d7—d5 |
| 8. Sb1—c3 | 8. Lc8—e6 |
| 9. Lc1—g5 | 9. Dd8—b6 |

10. 0—0—0. У бѣлыхъ хорошая игра.

### a.

| | |
|---|---|
| | 6. Se7—c6 |
| 7. Lb5n.c6 | 7. b7n.c6. Если: |
| | 7. d7n.c6 |
| 8. Dd4n.d8+ | 8. Ke8n.d8 |
| 9. Sb1—c3 | 9. Lf8—b4 |
| 10. Lc1—g5+ | 10. f7—f6 |

11. 0—0—0+ и игра у бѣлыхъ лучше.

| | |
|---|---|
| 8. 0—0 | 8. d7—d6 |
| 9. Sb1—c3 | 9. Dd8—h4 |
| 10. Lc1—e3 | 10. Lc8—d7 |
| 11. Ta1—d1 | 11. Th8—g8. Бѣлый ферзь на d4 препятствуетъ чернымъ ходить слономъ f8. |
| 12. f2—f4 | 12. Lf8—e7 |

13. e4—e5. У бѣлыхъ лучшая игра.

## Четвертая игра.

| | |
|---|---|
| 1. e2—e4 | 1. e7—e5 |
| 2. Sg1—f3 | 2. Sb8—c6 |
| 3. Lf1—b5 | 3. Lf8—c5. Эту защиту нельзя рекомендовать, такъ какъ бѣлые 4. c2—3 подготовляютъ сильный центръ. |

4. c2—c3. Также и 0—0 съ выгодою.
— 4. Sg8—e7 (a. и b.)

| | |
|---|---|
| 5. 0—0 | 5. 0—0 |
| 6. d2—d4 | 6. e5n.d4 |
| 7. c3n.d4 | 7. Lc5—b6 |
| 8. d4—d5 | 8. Sc6—b8 |
| 9. d5—d6 | 9. c7n.d6 |

10. Lc1—f4 | 10. Lb6—c7
11. Sb1—c3 | 11. a7—a6
12. Lb5—c4 | 12. b7—b5
13. Lc4—b3. У бѣлыхъ игра лучше.

### a.

4. Sg8—f6
5. 0—0 | 5. Sf6n.e4.

Черные не могутъ рокировать, такъ какъ бѣлые 6. d2—d4 подвигаются впередъ и сильно укрѣпляютъ центръ или на 6. Lc5 — b6; 7. d4 — d5, Sc6 — e7; 8. Lb5—d3 и игра бѣлыхъ очень хороша.

6. Dd1—e2 | 6. Se4—d6.

Дурно Se4n.f2 въ виду 7. d2—d4, также Lc5n.f2+ въ виду Kg1—h1. Въ обоихъ случаяхъ бѣлые выигрываютъ фигуру.

7. Sf3n.e5 | 7. 0—0
8. Lb5n.c6 | 8. d7n.c6
9. d2—d4 | 9. Lc5—b6

Игра бѣлыхъ лучше.

### b.

4. a7—a6
5. Lb5—a4 | 5. Dd8—e7
6. 0—0 | 6. b7—b5
7. La4—b3 | 7. Sg8—f6
8. d2—d4 | 8. e5n.d4
9. c3n.d4 | 9. Lc5—b6
10. Lb3—d5 | 10. 0—0
11. Lc1—g5. Игра бѣлыхъ хороша.

### Пятая игра.

1. e2—e4 | 1. e7—e5
2. Sg1—f3 | 2. Sb8—c6
3. Lf1—b5 | 3. Sc6—d4. Продолженіе Бирда.

4. Sf3n.d4. Выгодно также Lb5—a4.

4. e5n.d4
5. d2—d3 (a и b) | 5. Lf8—c5
6. Dd1—h5 | 6. Dd8—e7
7. Lc1—g5 | 7. Sg8—f6
Если 7. De7—e5
8. Lb5—c4 | 8. g7—g6
9. Dh5—h4 | 9. h7—h6
10. Lg5—d2 | 10. g6—g5
11. Dh4—g3 | 11. d7—d6
12. 0—0. Игра хороша.

8. Dh5—h4. На Lg5n.f6 черные g7n.f6 съ

цѣлью нападенія, въ какую сторону бѣлые ни рокировали бы.

| | |
|---|---|
| | 8. c7—c6 |
| 9. Lb5—a4 | 9. d7—d6. |

Партіи равны.

### a.

5. Lb5—c4 — 5. h7—h5. Эту защиту Бирдъ считаетъ сильнѣйшею. Затѣмъ, онъ продолжаетъ:

| | |
|---|---|
| 6. 0—0 | 6. Lf8—c5 |
| 7. d2—d3 | 7. c7—c6 |
| 8. f2—f4. Лучше, быть можетъ, Sb1—d2. | 8. d7—d5 |
| 9. e4n.d5 | 9. c6n.d5 |
| 10. Lc4—b5+ | 10. Ke8—f8 |
| 11. Tf1—e1 | 11. Sg8—e7 |
| 12. Sb1—d2 | 12. Lc8—g4 |
| 13. Sd2—f3 | 13. Th8—h6. И партіи почти равны. |

### b.

| | |
|---|---|
| 5. 0—0 | 5. h7—h5 |
| 6. d2—d3 | 6. Lf8—c5 |
| 7. Sb1—d2 | 7. c7—c6 |
| 8. Lb5—c4 | 8. d7—d5 |
| 9. e4n.d5 | 9. c6n.d5 |
| 10. Tf1—e1+ | 10. Ke8—f8 |
| 11. Lc4—b3 | 11. Lc8—g4 |
| 12. Sd2—f3 | 12. h5—g4 |
| 13. h2—h3 | 13. Lg4—h5. |

Партіи равны.

## Шестая игра.

| | |
|---|---|
| 1. e2—e4 | 1. e7—e5 |
| 2. Sg1—f3 | 2. Sb8—c6 |
| 3. Lf1—b5 | 3. d7—d6. И эта защита вѣрная. |
| 4. d2—d4 | 4. Lc8—d7 |
| 5. 0—0 | 5. Lf8—e7. |

Игра бѣлыхъ свободнѣе.

## Седьмая игра.

| | |
|---|---|
| 1. e2—e4 | 1. e7—e5 |
| 2. Sg1—f3 | 2. Sb8—c6. |
| 3. Lf1—b5 | 3. f7—f5 |

4. e4n.f5. Ходъ хорошій. Лучше всего 4. d2—d3, Sg8—f6; 5. Sb1—c3,

Невыгодно:

| | |
|---|---|
| 4. Dd1—e2 | 4. f5n.e4 |
| 5. Lb5n.c6 | 5. d7n.c6 |
| 6. De2n.e4 | 6. Lf8—d6 |
| 7. Sf3n.e5 | 7. Sg8—f6 |
| 8. De4—e2 | 8. 0—0. У черныхъ |

хорошая игра.

| | |
|---|---|
| | 4. e5—e4 |
| 5. Dd1—e2 | 5. Dd8—e7 |
| 6. Lb5n.c6 | 6. d7n.c6 |
| 7. Sf3—d4 | 7. Sg8—h6 |
| 8. g2—g4 | 8. g7—g6 |
| 9. Sb1—c3 | 9. g6n.f5 |
| 10. g4n.f5 | 10. Sh6n.f5 |
| 11. De2—h5+ | 11. De7—f7 |
| 12. Dh5n.f7† | 12. Ke8n.f7. |

Положеніе бѣлыхъ немного лучше.

# Партіи къ Испанской игрѣ.

## Двадцать пятая партія.

Лейпцигскій турниръ 1877 г.

| | |
|---|---|
| Бѣлые—Паульсенъ. | Черные—Цукертортъ. |
| 1. e2—e4 | 1. e7—e5 |
| 2. Sg1—f3 | 2. Sb8—c6 |
| 3. Lf1—b5 | 3. Sg8—f6 |
| 4. Sd1—c3 SB1-C3 | 4. Lf8—c5 |
| 5. 0—0 | 5. d7 — d6. Этотъ |

ходъ даетъ бѣлымъ случай произвести сильное нападеніе. Лучше играть такъ, какъ игралъ Морфи въ 1857 г. на турнирѣ въ Нью-Іоркѣ.

| | |
|---|---|
| | 5. 0—0 |
| 6. Sf3n.e5 | 6. Tf8—e8 |
| 7. Se5n.c6 | 7. d7n.c6 |
| 8. Lb5—c4 | 8. b7—b5 |
| 9. Lb5—e2 | 9. Sf6n.e4 |
| 10. Sc3n.e4 | 10. Te8n.e4 |
| 11. Le2—f3 | 11. Te4—e6 съ выгодою для черныхъ. |
| 6. d2—d4 | 6. e5n.d4 |
| 7. Sf3n.d4 | 7. Lc8—d7. Предпочтительнѣе было Lc5n d4, такъ какъ впослѣдствіи конь могъ съ выгодою пойти на f5. |
| 8. Sd4—f5 | 8. 0—0 |
| 9. Lc1—g5 | 9. Ld7n.f5. Конь на f5 занимаетъ угрожающую позицію. Если, напр.: |
| | 9. Sc6—e7 |

| | |
|---|---|
| 10. Lg5n.f6 | 10. g7n.f6 |
| 11. Sf5n e7+ | 11. Dd8n.e7 |
| 12. Sc3—d5 | 12. De7—d8 |

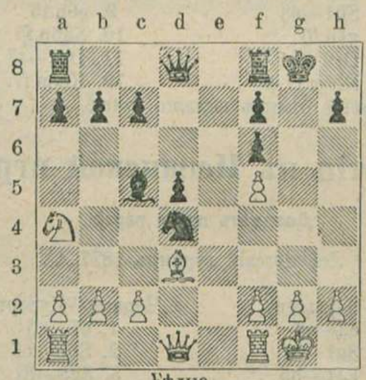
13. Ld5n.d7 то бѣлые выигрываютъ.

| | |
|---|---|
| 10. e4n.f5 | 10. Sc6—d4 |
| 11. Lb5—d3 | 11. d6—d5. Необхо- |

димо, чтобы помѣшать Sc3—d5 или e4, что дастъ бѣлымъ угрожающую позицію.

| | |
|---|---|
| 12. Lg5n.f6 | 12. d7n.f6 g7 g7-f6 |

13. Sc3—a4. Прекрасный ходъ, съ которымъ игра бѣлыхъ можетъ считаться выигранной.



Бѣлые.

13. Dd8—d6.

У черныхъ нѣтъ лучшаго хода. Если Lc5 — d6, то 14. Sa4n.b6, a7n.b6; 15. Dd1 — g4+ и выигрываютъ коня; точно также и на b7—b6 посредствомъ 14. b2—b4 и затѣмъ 15. Dd1—g4+.

| | |
|---|---|
| 14. Dd1—g4+ | 14. Kg8—h8 |
| 15. Sa4n.[illegible] c5 | 15. Dd6n.c5 |
| 16. Dg4—h4 | 16. Tf8—g8 |

Чернымъ нечѣмъ прикрыть пѣшку f6. На Dc5—b6 бѣлые 17. c2—c3 и все-таки выигрываютъ пѣшку f6, улучшивъ свою позицію.

| | |
|---|---|
| 17. Dh4n.f6+ | 17. Tg8—g7 |
| 18. c2—c3 | 18. Sd4—c6 |
| 19. Ta1—e1 | 19. Ta8—g8 |

20. Te1—e3. Угрожаетъ h3.

20. Dc5—d6. Этимъ черные хотя и отбиваютъ пѣшку, но съ ухудшеніемъ позиціи.

| | |
|---|---|
| 21. Df6n.d6 | 21. Tg7n.g2+ |
| 22. Kg1—h1 | 22. c7n.d6 |

23. f5—f6. Рѣшающій. 23. Sc6—e5. Слишкомъ поздно, но лучшаго хода нѣтъ.

24. Ld3n.h7 24. Se5—g4. Если черные Kh8n.h7, то 25. Te3—h3+Kh7—g6; 26. Kh1n g2 и бѣлые выигрываютъ качество.

25. Dh7n.g8 25. Sg4n.e3
26. Lg8n.f7 26. Tg2n.h2+
27. Kh1n.h2 27. Se3n.f1+
28. Kh2—g2 28. Sf1—d2
29. Lf7n.d5 и выигрываютъ.

Впрочемъ Цукертортъ сдался на 26 ходѣ. Бѣлые играли образцово.

## Двадцать шестая партія.

Турниръ 1886 г.

Бѣлые—Гунсбергъ. Черные—Шаллопъ.

1. e2—e4 1. e7—e5
2. Sg1—f3 2. Sb8—c6
3. Lf1—b5 3. Sg8—f6.

Стейницъ считаетъ a7 — a6 невыгоднымъ, такъ какъ этимъ черные заставляютъ слона итти туда, куда онъ и безъ того пошелъ бы.

4. d2—d3 4. Sc6—e7. Ходъ Мортимера невѣренъ.

5. c2—c3. Лучше всего Sb1—c3 или Lf1—c4. На Sf3n.e5 послѣдовало бы c7—c6 и пр.

5. c7—c6
6. Lb5—a4 6. Se7—g6

7. h2—h4. Ходъ преждевременный и потому невыгодный. 7. h7—h5

8. Lc1—g5 8. Dd8—b6

9. Dd1—e2 9. d7—d5. Черные намѣреваются, пожертвовавъ нѣсколькими пѣшками, произвести сильную атаку; смѣлый и удачный планъ.

10. e4n.d5 10. Lc8—g4
11. d5n.c6 11. 0—0—0
12. c6n.b7+ 12. Kc8—b8.

Планъ черныхъ осуществился. Потеря пѣшекъ уравновѣшивается прекрасной позиціей.

13. 0—0. Очень опасно; лучше было бы Sb1—d2 и отдать пару пѣшекъ, чтобы усилить свою позицію.

13. Db6—a6

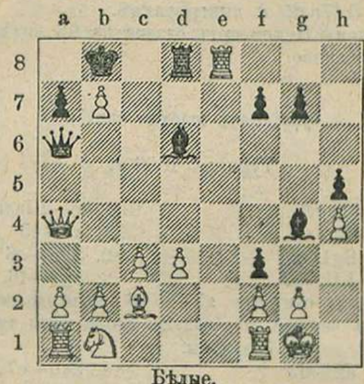
14. La4—c2 ошибка 14. e5—e4. Прекрасный ходъ, возможный въ виду ошибки бѣлыхъ; такъ какъ ферзь не прикрытъ, то бѣлые не могутъ взять e4; имъ слѣдовало бы играть 14. La4—d1.

15. Lg5n.f6 — 15. e4n.f3
16. Lf6—e5+ — 16. Sg6n.e5
17. De2n.e5+ — 17. Lf8—d6. Лучшій ходъ.

18. De5—e4, чтобы, затѣмъ, пойти на a4.

18. Th8—e8

19. De4 — a4. Бѣлые предлагаютъ ферзя въ обмѣнъ; но черные благоразумно отказываютъ, причемъ бѣлые не могутъ понять ихъ планъ.



Бѣлые.

19. f3n.g2. Прекрасный ходъ.

20. Tf1—c1. На Da4n.a6 послѣдовало бы g2n.f1D+, 21. Kg1n.f1, Lg4—h3+; 22. Kf1—g1 и Te8—e1 матъ.

20. Da6—b6

21. d3—d4. На Kg1n.g2 послѣдовало бы Lg4—h3+ и скорый матъ. — 21. Ld6—f4
22. Sb1—a3 — 22. Lg4—f3
23. Tc1—e1 — 23. Db7—f6 и выигрываютъ. На 24. Te1n.e8 послѣдовало бы, наприм., Lf4—h2+; 25. Kg1n.h2, Df6n.h4+ и пр. Эта партія была признана образцовою.

## Двадцать седьмая партія.

| Бѣлые—Нейманъ. | Черные—Андерсенъ. |
|---|---|
| 1. e2—e4 | 1. e7—e5 |
| 2. Sg1—f3 | 2. Sb8—c6 |
| 3. Lf1—b5 | 3. Sg8—f6 |
| 4. d2—d3 | 4. Lf8—c5 |
| 5. c2—c3 | 5. 0—0 Лучше всего, |

6. Lb5n.c6 6. b7n.c6
7. Sf3n.e5 7. d7—d5
8. 0—0. На Se5n.c6 послѣдовало бы Dd8—e8 съ выгодою для черныхъ.
8. d5n.e4
9. d3—d4 9. Lc5—d6
10. Se5n.c6. Благодаря этому ходу бѣлые проигрываютъ. 10. Dd8—e8
11. Sc6—a5. Лучше было бы Sc6—e5 и пожертвовать пѣшкой. 11. De8—b5
12. Sa5—b3 12. Lc8—g4
13. Db1—d2. На f2—f3, e4n.f3; 14. g2n.f3 черные Db5—h5 съ выгодой. 13. Ld6n.h2+
14. Kg1n.h2 14. Db5n.f1
15. Dd2—f4. Бѣлые не могутъ дольше держаться.
15. Lg4—f3
16. g2n.f3 16. Df1n.f2+
17. Kh2—h1 17. e4n.f3
18. Df4—h2. Нужно прикрыть матъ на g2. На Df4—g5 черные Sf6—e4 также на Df4—d2 ходомъ Df2—f1+, 19. Kh1—h2, Sf6—c4 и выигрываютъ,
18. Df2—e1+
19. Dh2—g1 19. f3—f2 и выигрываютъ.

### Двадцать восьмая партія.

Парижскій турниръ 1878 года.

Бѣлые—Цукертортъ. Черные—Винаверъ.
1. e2—e4 1. e7—e5
2. Sg1—f3 2. Sb8—c6
3. Lf1—b5 3. a7—a6
4. Lb5—a4 4. Sg8—f6
5. Sb1—c3 5. Lf8—c5
6. 0—0 6. b7—b5
7. La4—b3 7. d7—d6
8. a2—a4 8. b5—b4
9. Sc3—e2 9. Lc8—g4. На Sf6n.e4 послѣдовало бы 10. Lb3—d5 съ выигрышемъ.
10. d2—d3 10. Lg4n.f3
11. g2n.f3 11. Sc6—d4
12. Se2n.d4 12. Lc5n.d4.

Черные съ пользою упростили игру. Королевскій флангъ бѣлыхъ доступенъ нападенію. Слонъ c1 не можетъ быть выдвинутъ безъ потери пѣшки b.

13. f3—f4. По этой причинѣ бѣлые жертвуютъ пѣшкой, чтобы развернуться. По Стейницу лучше:
13. Dd1—e1 13. a6—a5. Черные

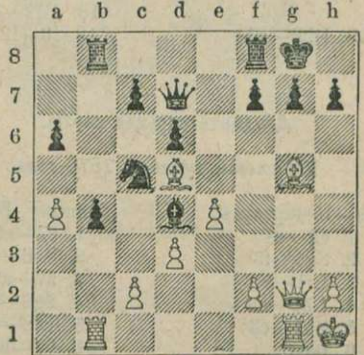
не могутъ играть Sf6—h5, такъ какъ этотъ ходъ не вознаграждаетъ потери пѣшки b4.

14. c2—c3 | 14. b4n.c3
15. b2n.c3 | 15. Ld4—a7
16. f3—f4 | 16. Sf6—g4. Лучше всего.

17. Kg1—g2. У бѣлыхъ нѣтъ другого хода. Угрожаетъ: 17. Dd8—b4

18. h2—h3 и затѣмъ f2—f3. У бѣлыхъ хорошая игра.

13. e5n.f4
14. Lc1n.f4 | 14. Ld4n.b2
15. Ta1—b1 | 15. Lb2—d4. Лучшее отступленіе слона.
16. Dd1—f3 | 16. 0—0
17. Kg1—h1 | 17. Sf6—d7. Чтобы выдвинуть слона для защиты королевскаго фланга.
18. Df3—g2 | 18. Sd7—c5
19. Lb3—d5 | 19. Ta8—b8
20. Lf4—g5 | 20. Dd8—d7
21. Tf1—g1



Бѣлые.

21. Sc5—e6.

По Цукерторту было бы невѣрно: 21. Sc5n.a4
22. Lg5—e3 | 22. Ld4—e5
23. Dg2n.g7+ | 23. Le5—n.g7
24. Le3—d4 | 24. c7—c5. Напротивъ, по моему мнѣнію Tf8—e8 составило бы чернымъ побѣду.
25. Tg1n.g7+ | 25. Kg8—h8
26. Tg7—g8+ | 26. Kh8n.g8
27. Tb1—g1 и даютъ матъ.

22. Ld5—b3. Для прикрытія a4.

22. Kg8—h8

23. Lg5—d2 23. a6—a5

24. Tb1—f1. Чтобы удалить ферзя отъ g2 и пустить въ атаку. 24. g7—g6

25. Ld2—h6 25. Ld4—g7

26. Lh6—e3. Бѣлые хотятъ сохранить обоихъ слоновъ для нападенія: 26. f7 — f5. Рискованно. Стейницъ рекомендуетъ.

26. Dd7—e7

27. f2—f4 27. Lg7—d4

28. Le3n.d4 28. Se6n.d4

29. f4—f5 29. De7—h4 при хорошей позиціи.

27. Dg2—h3 27. Dd7—e8.

Черные должны помѣщать Tg1n.g6.

28. Tg1—g2 28. f5—f4

29. Le3—a7. На Lb3n.e6 черные пойдутъ f4n.e3 съ выгодой. 29. f4 — f3. Лучше было бы Tb8—b7; тогда обмѣнъ слоновъ и шансы на розыгрышъ. Напр. 29. Tb8—b7

30. Lb3n.e6 30. Tb7n.a7

31. Tf1—g1 31. Tf8—f6

32. Le6—f5 32. Kh8—g8

30. Tg2—g4 30. Tb8—b7

31. La7—e3. Слонъ ретируется съ выгодой

31. Tf8—f6

32. Tf1—g1 32. c7—c5

33. Tg4—h4 33. h7—h5. Если Se6 — f8, то бѣлые 34. Le3 — g5 выигрываютъ качество.

34. Le3—c1. Бѣлые отлично пользуются слономъ ферзя. 34. Tb7—e7

35. Lb3n.e6 35. Te7n.e6.

Винаверъ хочетъ непремѣнно удержать выигранную пѣшку. Ходомъ Tf6n.e6 онъ потерялъ бы пѣшку f3, но все же имѣлъ бы недурную игру.

36. Lc1—b2 36. Tf6—f7. И Tf6 —f8 не помогло бы:

36. Tf6—f8

37. Th4n.h5+ 37. g6n.h5

38. Lb2n.g7+ 38. Kh8—g8. На Kh8—h7 выигрывается Lg7n.f8.

39. Lg7—f6+ 39. Kg8—f7

40. Dh3n.h5+ 40. Kf7n f6

41. Dh5—g5 и со слѣдующимъ ходомъ матъ.

37. Tg1n.h6 и выигрываютъ. Черные не могутъ воспрепятствовать Th4n.h5 и затѣмъ Th5—h8.

37. Te6n.g6

38. Th4n.h5+ 38. Kh8--g8

39. Th5—h8+ 39. Lg7n.h8

40. Dh3n.h8 и дастъ матъ.

## Двадцать девятая партія.

Гамбургскій турниръ 1885 года.

| Бѣлые—Бирдъ. | Черные—Таррашъ. |
|---|---|
| 1. e2—e4 | 1. e7—e5 |
| 2. Sg1—f3 | 2. Sb8—c6 |
| 3. Lf1—b5 | 3. a7—a6 |
| 4. Lb5—a4 | 4. Sg8—f6 |
| 5. Dd1—e2 | 5. Lf8—c5. |

Этотъ ходъ нельзя рекомендовать, такъ какъ бѣлые 6. La4 п.c6, d7п.c6; 7. Sf3п.e5 прочно выигрываютъ пѣшку.

6. c2—c3. Бѣлые не пользуются благопріятнымъ случаемъ. 6. b7—b5

| | |
|---|---|
| 7. La4—c2 | 7. 0—0 |
| 8. d2—d3 | 8. d7—d5 |
| 9. Lc1—g5 | 9. d5—d4 |

10. h2—h3. Лучше было бы Sb1—d2.

10. Dd8—d6.

11. Sb1—d2 — 11. Sf6—d7

12. g2—g4. Чтобы воспрепятствовать f7—f5.

12. f7—f6. Лучше было бы тотчасъ же d4п.c3; 13. b2п.c3; Lc5—a3; ср. дальнѣйшіе ходы.

| | |
|---|---|
| 13. Lg5—h4 | 13. d4п.c3 |
| 14. b2п.c3 | 14. Lc5—a3. |

Черные угрожаютъ La3—b2 выиграть пѣшку c3.

15. Sd2—f1 — 15. Dd6—c5.

Черные не могли пойти La3—b2, потому что бѣлые ходомъ Lc2—b3+ выигрываютъ слона Lb2.

| | |
|---|---|
| 16. Lc2—b3+ | 16. Kg8—h8 |
| 17. De2—d2 | 17. b5—b4 |

18. c3—c4. Вынужденный, такъ какъ c3п.b4 стоило бы ферзя. 18. Sc6—d4

19. Sf3п.d4. Выгоднѣе, кажется, Sf1—h2.

19. Dc5п.d4

20. Ta1—b1 — 20. Sd7—c5

21. Ke1—e2. Пѣшку d3 надо прикрыть.

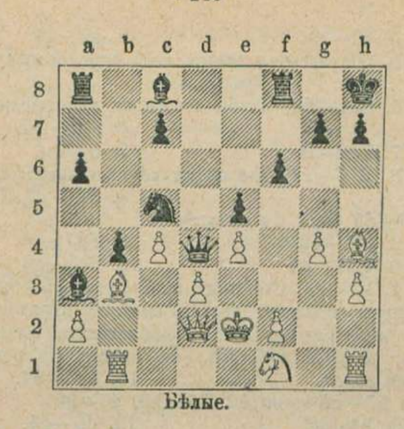
21. Sc5п.e4. Такъ какъ черные, такимъ образомъ, получаютъ три пѣшки за офицера, то пожертвованіе коня, при стѣсненномъ положеніи бѣлаго короля, имѣетъ смыслъ.

| | |
|---|---|
| 22. d3п.e4 | 22. Dd4п.e4+ |
| 23. Sf1—e3 | 23. Lc8—b7. |

Рѣшающій.

24. Tb1—g1. На Th1—d1 или—e1 черные выиграли бы въ нѣсколько ходовъ.

24. Ta8—d8



Бѣлые.

| | |
|---|---|
| 25. Dd2—c2 | 25. De4—f3+ |
| 26. Ke2—e1 | 26. Lb7—e4. |

Черные играютъ окончаніе прекрасно.

| | |
|---|---|
| 27. Dc2—e2 | 27. Df3—f4 |
| 28. Lh4—g3 | 28. Df4—h6 |
| 29. Th1—h2 | 29. Le4—d3 |
| 30. De2—f3 | 30. La3—b2. Участіе |

слона быстро рѣшаетъ дѣло.

31. Se3—d5. Вынужденный; на Se3—d1 послѣдовало бы Dh6—c1. 31. Td8n.d5

32. Lg3—f4. На 32. c4n.d5 послѣдовало бы Dh6—c1+ и матъ при Lb2—c3.—Обладая лишней ладьей бѣлые думаютъ, пожертвовавъ слономъ, выиграть партію. 32. Lb2—c3+

| | |
|---|---|
| 33. Ke1—d1 | 33. Ld3—e4+ |
| 34. Kd1—c1 | 34. Lc3—d2+ |
| 35. Kc1—b2 | 35. Ld2n.f4 |
| 36. Df3n e4 | 36. Td5—d2+ |
| 37. Kb2—b1 | 37. Lf4n.h2 |
| 38. g4—g5 | 38. Dh6—g6 и вы- |

игрываютъ, имѣя лишнюю ладью.

### Тридцатая партія.

2-й турниръ 1892 года.

| Бѣлые—Стейницъ. | Черные—Чигоринъ. |
|---|---|
| 1. e2—e4 | 1. e7—e5 |
| 2. Sg1—f2 f3 | 2. Sb8—c6 |
| 3. Lf1—b5 | 3. Sg8—f6 |
| 4. d2—d3 | 4. d7—d6 |

5. c2—c3 5. g7—g6. Этимъ способомъ (Паульсенъ) дается ходъ королевскому слону на g7.

6. Sb1—d2. Чтобы ввести въ дѣйствіе коня черезъ f1. 6. Lf8—g7

7. Sd2—f1 7. 0—0

8. Lb5—a4. Для атаки королевскаго фланга.

8. Sf6—d7. Повидимому d6—d5 были бы сильнѣе.

9. Sf1—e3 9. Sd7—c5

10. La4—c2 10. Sc5—e6

11. h2—h4. Стейницъ замѣчаетъ: „Вообще я въ началѣ игры избѣгаю дѣлать сильное нападеніе, но тутъ я замѣтилъ слабость королевскаго фланга непріятеля; хоть я и старъ, но палецъ въ ротъ мнѣ класть не надо“. 11. Sc6—e7. Лучше было бы h7—h6 и на 12. h4—h5, g6—g5.

12. h4—h5 12. d6—d5. Слабо, какъ вскорѣ обнаружится.

13. h5n.g6. Теперь ладьѣ открывается линія h; черные должны были всячески помѣшать этому.

13. f7n.g6. Стейницъ замѣчаетъ, что лучше было бы h7n.g6, чтобы, затѣмъ, посредствомъ Tf8—e8, очистить мѣсто королю.

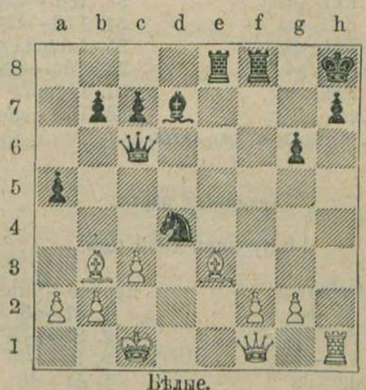
14. e4n.d5 14. Se7n.d5

15. Se3n.d5 15. Dd8n.d5

16. Lc2—b3. Очевидно, у бѣлыхъ теперь прекрасная позиція. 16. Dd5—c6

17. Kd1—c2 17. Dd1-e2 17. Lc8—d7

18. Lc1—e3. Взять королевскую пѣшку было бы невыгодно. 18. Kg8—h8. Чтобы освободить коня. Но лучше было бы Tf8—f7 и затѣмъ Lg7—h8.




Бѣлые.

19. 0—0—0 19. Ta8—e8

20. De2—f1. Тонкій ходъ, значеніе котораго выяснится позже. 20. a7—a5. Моментъ для встрѣчнаго нападенія еще не наступилъ.

21. d3—d4 21. e5n.d4. Лучшею защитою было бы Se6—f4.

22. Sf3n.d4 22. Lg7n.d4. У ферзя нѣтъ хорошаго отступленія; на Sc6n.d3 послѣдовалъ бы матъ въ три хода.

23. Td1n.d4 23. Sc6n.d4

24. Th1n.h7+. Стейницъ играетъ окончаніе блестяще. 24 Kh8n.h7

25. Df1—h1+ 25. Kh7—g7

26. Le3—h6+ 26. Kg7—f6

27. Dh1—h4+ 27. Kf6—e5

28. Dh4n.d4+. Чигоринъ сдался.

## Тридцать первая партія.

Нюрнбергскій турниръ 1883 года.

| Бѣлые—Вейсъ. | Черные—Шаллопъ. |
|---|---|
| 1. e2—e4 | 1. e7—e5 |
| 2. Sg1—f3 | 2. Sb8—c6 |
| 3. Lf1—b5 | 3. a7—a6 |
| 4. Lb5—a4 | 4. Sg8—f6 |
| 5. Sb1—c3 | 5. Lf8—c5 |
| 6. 0—0 | 6. b7—b5 |
| 7. La4—b3 | 7. d7—d6 |

8. d2—d3. Сильнѣе было бы a2—a4. 8. Lc8—g4

9. Sc3—e2. Предварительно слѣдовало бы Lc1—c3. 9. Dd8—d7

10. Se2—g3. Ошибка; бѣлымъ слѣдовало c2—c3. 10. Sc6—d4

11. c2—c3 11. Lg4n.f3

12. f2n.f3 12. Sd4n.b3

13. a2n.b3 13. h7—h5. Очень хорошій ходъ; бѣлые немедленно наступаютъ.

14. Lc1—e3. Рѣшающая ошибка; слѣдовало бы 14. S3—f5, чтобы, затѣмъ, Sf5—e3 или 14. d3—d4. 14. h5—h4

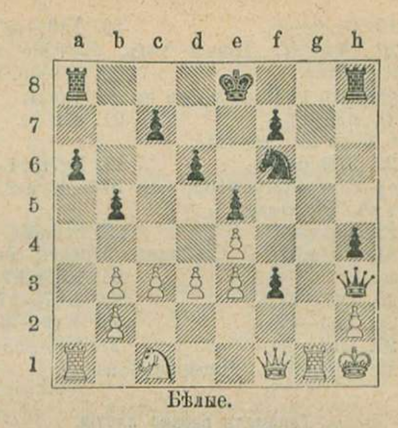
15. Sg3—e2 15. Dd7—h3

16. Se2—c1. И теперь еще было бы лучше d3—d4. 16. g7—g5. Отсюда и до конца Шаллопъ играетъ мастерски.

17. Kg1—h1. На Lc1n.g5 послѣдовало бы Th8—g8. 17. g5—g4

18. Tf1—g1 18. Lc5n.e3

19. f2n.e3 19. g4n.f3


Бѣлые.

20. Dd1—f1. Чтобы вынудить обмѣнъ или оттѣснить ферзя. Очевидно, бѣлые не предвидятъ разрушительнаго отвѣта противника. Но во всякомъ случаѣ партія бѣлыхъ проиграна.

20. Sf6—g4 и выигрываютъ; черные жертвуютъ ферземъ, чтобы 21. Df1n. h3 и Sg4—f2 дать матъ.

### Тридцать вторая партія.

Турниръ 1890 г.

| Бѣлые—Гунсбергъ. | Черные—Чигоринъ. |
|---|---|
| 1. e2—e4 | 1. e7—e5 |
| 2. Sg1—f3 | 2. Sb8—c6 |
| 3. Lf1—b5 | 3. a7—a6 |
| 4. Lb5—a4 | 4. Sg8—f6 |
| 5. d2—d3 | 5. d7—d6 |
| 6. c2—c3 | 6. g7—g6. Рекомендовано Паульсеномъ и Стейницемъ. Королевскій слонъ долженъ идти на g7, гдѣ онъ займетъ во всѣхъ отношеніяхъ хорошую позицію. |
| 7. Sb1—d2 | 7. Lf8—g7 |
| 8. Sd2—f1. Этотъ конь долженъ пойти на g3 (e3); но этотъ планъ не удается. | 8. 0—0 |
| 9. h2—h3 | 9. d6—d5. Черные начинаютъ встрѣчное нападеніе. |
| 10. Dd1—e2 лучше всего. | 10. b7—b5 |
| 11. La4—c2. Лучше, повидимому, на b3. | 11. d5—d4 |

12. g2—g4. Невыгодно. Бѣлые обнажаютъ королевскій флангъ, что не вознаграждается нападаю-

щею позиціею. По Стейницу имъ слѣдовало бы обратить вниманіе на ферзевый флангъ и повести слона f1 черезъ d2 на b3.

12. Dd8—d6. Съ цѣлью пойти потомъ на c5.

13. Sf1—d2 | 13. Lc8—e6

14. c3n.d4. Невыгодно. Этимъ подкрѣпляется черная пѣшка c и дается возможность коню f6 вступить въ бой.

14. Sc6n.d4

15. Sf3n.d4 | 15. Dd6n.d4

16. Sd2—f3 | 16. Dd4—b4+

17. Ke1—f1. Бѣлые должны были бы De2—d2 предложить обмѣнъ ферзей. | 17. Db4—d6

18. b2—b3 | 18. c7—c5

19. Lc1—b2 | 19. Sf6—d7

20. Sf3—g5 | 20. Sd7—b8. Конь впослѣдствіи пойдетъ черезъ c6 на d4. Очень тонкая комбинація.

21. Sg5n.e6. Ошибка, такъ какъ этимъ открывается враждебнымъ ладьямъ рядъ f.

21. f7n.e6

22. Kf1—g2. Чтобы соединить ладьи; въ данномъ положеніи лучшій ходъ.

22. Ta8—a7

23. Th1—f1 | 23. Ta7—f7

24. f2—f3 | 24. Sb8—c6. Сильнѣе было бы Lg7—h6.

25. De2—d2, чтобы воспрепятствовать Lg7—h6.

25. Tf7—f4

26. Ta1—d1 | 26. Dd6—e7

27. Dd2—e1 | 27. Lg7—f6

28. De1—e2 | 28. Lf6—h4

29. Lc2—b1 | 29. h7—h5

30. a2—a3 | 30. h5n.g4

31. h3n.g4. На f3n.g4 послѣдовало бы Tf4n.f2+. | 31. De7—g5. Черные очень искусно пользуются всѣми офицерами для рѣшительнаго нападенія.

32. Kg2—h3. Грозило Tf4n.f3 и на 33. Tf1n.f3; Dg5n.h4+. На Lb2—c1 послѣдовало бы Sc6—d4.

32. Tf8—f7

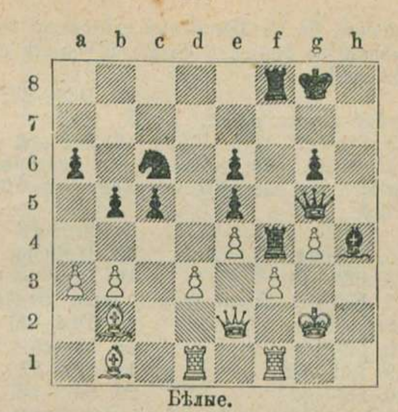
33. Td1—c1. Ускоряетъ пораженіе. На Lb2—c1 послѣдовало бы Tf7—h7; 33. Lc1n.f4, Lh4—g3+.

33. Dg5—h6

34. Kh3—g2 | 34. Tf7—h7

35. Tf1—h1. Необходимо, иначе черные ходомъ Lh4—e1 одерживаютъ побѣду.

35. Tf4n.f3. Опять-таки прекрасный ходъ.



Бѣлые.

36. De2п.f3. На Kg2п.f3 послѣдовало бы Dh6—f4+; 37. Kf3—g2, Df4—g3+; 38. Kg2—f1, Th7—f7+.

36. Dg5—d2+. Эта прекрасная комбинація стала возможной благодаря ошибочному ходу 33. Td1—c1.

37. Kg2—g1 — 37. Lh4—f2+
38. Kg1—f1 — 38. Sc6—d4
39. Lb2п.d4 — 39. Dd2п.c1+
40. Kf1—e2. На Kf1п.2 послѣдовало бы Th7п.h1. — 40. Th7п.h1
41. Ld4п.f2 — 41. Dc1п.b1
42. 4—5 — 42. Db1—f1+ и выигрываютъ. На 43. Ke2—e3 послѣдуетъ Th1—h3, Lf2—g3. 44. Df1—g1+, а послѣ 43. Ke2—d2, Th1—h2. 44. Kd2—e3, Th2—h3.

## Шотландскій гамбитъ.

Начало игры слѣдующее:

1. e2—e4 — 1. e7—e5
2. Sg1—f3 — 2. Sb8—c6
3. d2—d4

Оно введено въ 1824 г. въ партіи, игранной письменно между Эдинбургскимъ Лондонскимъ шахматными кружками. Игра шотландцевъ отличалась замѣчательнымъ остроуміемъ и изяществомъ.

### Первая игра.

1. e2—e4 — 1. e7—e5
2. Sg1—f3 — 2. Sb8—c6

3. d2—d4 3. Sc6n.d4. Не такъ хорошо какъ e5n.d4.

4. Sf3n.d4. Лучше всего (A).

4. e5n.d4

5. Dd1n.d4. Хорошо также Lf1—c4.

5. Sg8—e7. Чтобы затѣмъ Se7—c6 выиграть темпъ. На d7—d6 бѣлые съ выгодою играютъ 6. Lf1—d3.

Если 5. Dd8—f6

6. e4—e5 6. Df6—g6

7. Sb1—c3 7. Dg6—b6. Лучше всего; партiи равны; черные, затѣмъ, пускаютъ въ ходъ королевскаго слона.

Дурно: 7. Dg6n.c2

8. Lf1—d3 8. Lf8—c5

9. Dd4n.c5 9. Dc2n d3

10. Sc3—b5 и должны выиграть.

6. Lf1—c4. Лучше всего. 6. Se7—c6

7. Dd4—d5 7. Dd8—f6. Лучше всего.

8. 0—0 8. Lf8—b4

9. c2—c3 9. Lb4—a5

Положенiе бѣлыхъ нѣсколько лучше.

## A.

4. Sf3n.e5 4. Sd4—e6. Лучше всего. На Lf8—c5 бѣлые играютъ 5. Lf1—c4, Dd8—f6; 6. Se5—d3 при хорошей позицiи.

5. Lf1—c4 или a. 5. c7—c6

Если: 5. Lf8—c5

6. Lc4n.e6 6. f7n.e6. На d7n.e6 бѣлые обмѣниваются ферзями и выигрываютъ 8. Se5n.f7+ ладью h8.

7. Dd1—h5+ и выигрываютъ.

6. Lc4n.e6. Здѣсь можно играть и такъ:

6. Se5n.f7. Остроумное, но неправильное пожертвованiе фигуры (Кохранъ).

6. Ke8n.f7

7. Lc4n.e6+ 7. Kf7n e6

8. 0—0 8. d7—d5

9. Tf1—e1 9. Ke6—f7

10. Sb1—c3 10. Lf8—b4. Черные удерживаютъ выигранную фигуру.

6. Dd8—a5+

7. Sb1—c3 7. Da5n.e5

8. Le6—b3 8. Lf8—c5

9. 0—0 9. Sg8—f6

Положенiе бѣлыхъ нѣсколько лучше.

### a.

5. f2—f4 — 5. Lf8—c5. Лучше всего.
6. Se5—f3 — 6. c7—c6. Лучше всего.
7. Lf1—c4 — 7. Sg8—e7.

Партіи равны.

### Вторая игра.

1. e2—e4 — 1. e7—e5
2. Sg1—f3 — 2. Sb8—c6
3. d2—p4 — 3. e5n.d4. Лучше всего.
4. Sf3n.d4. Относительно Lf1—c4 см. ниже. — 4. Dd8—h4
5. Dd1—p3. Лучше было бы Sd4—b5 (A) — 5. Sg8—f6
6. Sd4n.c6 — 6. d7n.c6
7. Sb1—d2 — 7. Lf8—c5
8. g2—g3 — 8. Dh4—h5.

Игра черныхъ лучше.

### A.

5. Sd4—b5. Бѣлые ради атаки жертвуктъ пѣшкой. Это продолженіе Горвица. Фразеръ предложилъ 5. Sd4—f3.

5. Dh4n.e4+. Лучше чѣмъ 5. Lf8—b4+, какъ доказалъ Стейницъ.

6. Lf1—e2. Здѣсь предпочтительнѣе Lc1—e3, чтобы на Lf8—b4+ отвѣтить 7. Sb1—d2.

6. Lf8—b4+. Чтобы на 7. c2—c3, пойти Lb4—a5. Заслуживаетъ вниманія и слѣдующая защита:

6. Ke8—d8
7. 0—0 — 7. a7—a6
8. Sb5—c3 — 8. De4—e8. Чья партія лучше—вопросъ.

7. Lc1—d2 или a. — 7. Ke8—d8. Лучше всего.
8. 0—0 — 8. Lb4n.d2+
9. Sb1n.d3 — 9. De4—f4 и черные удержали пѣшку.

### a.

7. Sb1—d2. Не такъ хорошо какъ Lc1—d2.

7. De4n.g2. Это продолженіе играно Стейницомъ противъ Розенталя.

| | |
|---|---|
| 8. Le2—f3 | 8. Dg2—h3 |
| 9. Sb5n.c7+ | 9. Ke8—d8 |
| 10. Sc7n.a8 | 10. Sg8—f6. Чрез- |

вычайно тонкая, далеко разсчитанная комбинація.

| | |
|---|---|
| 11. c2—c3 | 11. Th8—e8+ |
| 12. Lf3—e2 | 12. Dh3—g2 |
| 13. Th1—f1 | 13. Sf6—d5 |
| 14. Sd2—c4 | 14. Lb4n.c3+ |
| 15. b2n.c3 | 15. Sd5n.c3 |
| 16. Sc4—e3 | 16. Te8n.e3 |
| 17. Lc1n.e3 | 17. Sc3d.d1 |
| 18. Ta1n.d1 | 18. Dg2n.h2 |
| 19. Td1—d3 | 19. Dh2—b8. |

У черныхъ остаются ферзь и три пѣшки противъ двухъ ладей. По Шмидту черные еще сильнѣе пошли бы 12. Sf6—d5.

## Третья игра.

| | |
|---|---|
| 1. e2—e4 | 1. e7—e5 |
| 2. Sg1—f3 | 2. Sb8—c6 |
| 3. d2—p4 | 3. e5n.d4 |
| 3. Sf3n.d4 | 4. Lf8—c5. Одно |

изъ самыхъ обычныхъ и лучшихъ предложеній. Можно и такъ:

| | |
|---|---|
| | 4. Sg8—f6 |
| 5. Sd4n.c6 | 5. b7n.c6 |
| 6. Lf1—d3 | 6. d7—d5 |
| 7. Dd1—e2 | 7. d5n.e4 |
| 8. Ld3n.e4 | 8. Sf6n.e4 |
| 9. De2n.e4+ | 9. Dd8—e7 и партіи равны. |
| 5. Lc1—e3 или A. | |
| Если: 5. Sd4n.c6 | 5. Dd8—f6 |
| 6. Dd1—f3 | 6. Df6n.f3 |
| 7. g2n.f3 | 7. b7n.c6 |
| 8. Lc1—f4 | 8. d7—d6 и пар- |

тіи равны. Плохо 5. Sd4—f5

| | |
|---|---|
| | 5. Dd8—f6. Лучше всего. |
| 6. c2—c3 | 6. Sg8—e7 |

7. Lf1—e2. Правильно также:

| | |
|---|---|
| 7. Lf1—c4 | 7. 0—0 |
| 8. 0—0 | 8. Sc6—e5 |
| 9. Lc4—b3 | 9. d7—d6 |
| или: 7. f2—f4 | 7. d7—d5. На d7— |

d6 послѣдуетъ 8.Lf1—d3.

| | |
|---|---|
| 8. e4—e5 | 8. Df6—h6 |
| 9. Dd1—d2 | 9. Lc5n.d4 |
| 10. c3n d4 | 10. Se7—f5 |

| | |
|---|---|
| 11. Lf1—b5 | 11. 0—0 |
| 12. Sb1—c3 | 13. Lc8—e6 и партіи равны. |

7. d7—d6. На d7—d5 бѣлые играютъ 8. Le2—f3 лучше всего.

| | |
|---|---|
| 8. 0—0. | 8. Lc8—d7 и партіи равны. |

## A.

5. Sd4—b3. Указанъ Блакборномъ.

| | |
|---|---|
| | 5. Lc5—b6 |
| 6. Sb1—c3 | 6. d7—d6 |
| 7. Lf1—e2 | 7. Lc8—e6 |
| 8. Lc1—f4 | 8. Sg8—e7 |
| 9. 0—0 | 9. Se7—g6 |
| 10. Lf4—g3 | 10. Dd8—d7 |
| 11. Kg1—h1 | 11. 0—0—0 |
| 12. f2—f4 | 12. f7—f5 |
| 13. e4n.f5 | 13. Le6n f5 |

14. Sc3—d5. Положеніе бѣлыхъ немного лучше.

## Четвертая игра.

| | |
|---|---|
| 1. e2—e4 | 1. e7—e5 |
| 2. Sg1—f3 | 2. Sb8—c6 |
| 3. d2—d4 | 3. e5n.d4 |

4. Lf1—c4. Этимъ ходомъ, который прежде предпочитался, собственно и начинается шотландскій гамбитъ, такъ какъ бѣлые не отбиваютъ своей пѣшки, но приступаютъ къ нападенію.

4. Lf8—c5. Можно также

| | |
|---|---|
| | 4. Sg8—f6 |
| 5. e4—e5 (a) | 5. d7—d5 |
| 6. Lc4—b5 | 6. Sf6—e4 |
| 7. Lf3n.d4 | 7. Lc8—d7. Лучше всего. |
| 8. Lb5n.c6 | 8. b7n.c6 |
| 9. 0—0 | 9. Lf8—e7 |
| 10. c2—c4 | 10. 0—0 |
| 11. Sb1—c3 | 11. Se4n.c3 |
| 12. b2n.c3 | 12. c6—c5 |
| 13. Sd4—e2 | 13. c7—c6 и партіи равны. |

## a.

| | |
|---|---|
| 5. 0—0 | 5. Sf6n.e4 |
| 6. Tf1—e1 | 6. d7—d5 |
| 7. Lc4n.d5 | 7. Dd8n d5 |
| 8. Sb1—c3 | 8. Dd5—h5 |

9. Sc3n.e4 — 9. Lf8—e7. Партіи равны.

5. c2—c3. Лучше всего (A и B).

5. Sg8—f6. Лучше всего этимъ ходомъ бѣлые пріобрѣтаютъ позицію, указанную выше въ giuoco piano. Черные могутъ безъ риска пойти d4—d3, причемъ отдается выигранная пѣшка, чтобы помѣшать атакѣ бѣлыхъ.

5. d4—d3

6. b2—b4 — 6. Lc5—b6
7. Dd1—b3 — 7. Dd8—f6
8. 0—0 — 8. d7—d6
9. Lc4n.d3 — 9. Lc8—e6
10. Db3—c2

Можно и такъ:

5. d4n.c3

6. Lc4n.f7+ — 6. Ke8n.f7
7. Dd1—d5+ — 7. Kf7—f8
8. Dd5n.c5+ — 8. d7—d6
9. Dc5n.c3 — 9. Dd8—f6 и партіи равны.

## A.

5. Sf3—g5 — 5. Sg8—h6. Гораздо слабѣе:

5. Sc6—e5

6. Sg5n.f7 — 6. Se5n.f7
7. Lc4n.f7+ — 7. Ke8n.f7
8. Dd1—h5+ — 8. g7—g6
9. Dh5n.c5. Игра бѣлыхъ лучше.

6. Sg5n.f7 или а. — 6. Shn.f7
7. Lc4n.f7+ — 7. Ke8n.f7
8. Dd1—h5+ — 8. g7—g6
9. Dh5n.c5 — 9. d7—d5. Лучше всего.

10. Dc5n.d5+. И иныя продолженія для бѣлыхъ невыгодны; напр.:

10. e4n.d5 — 10. Th8—e8+
11. Ke1—d1 — 11. Te8—e5
12. c2—c4 — 12. Dd8—h4
13. Dc5—a3 — 13. Lc8—g4+
14. f2—f3 — 14. Dh4—f2
15. Lc1—d2 — 15. Df2n.g2
16. Th1—e1 — 16. Lg4n.f3+ и выигрываютъ.

Или: 10. f2—f3 — 10. d5n.e4
11. f3n.e4 — 11. Dd8—h4+
12. Ke1—f1. Лучше всего. — 12. Th8—f8
13. Sb1—d2 — 13. Kf7—g8+
14. Sd2—f3 — 14. Dh4n.e4.

У черныхъ пѣшкой больше при хорошей позиціи.

| | | |
|---|---|---|
| Или: | 10. Sb1—d2 | 10. Th8—e8 |
| | 11. f2—f3 | 11. d5n.e4 |
| | 12. Sd2n.e4 | 12. Dd8—h4+ |
| | 13. Ke1—f1 | 13. Te8—e5 и ихъ игра сильнѣе. |
| | | 10. Dd8n.d5 |
| | 11. e4n.d5 | 11. Th8—e8+ |
| | 12. Ke1—d1 | 12. Sc6 - b4 |
| | 13. Lc1—d2 | 13. Sb4n.d5 |
| | 14. Sb1—a3 | 14. Lc8—f5. |

Игра черныхъ лучше.

## a.

| | |
|---|---|
| 6. Dd1—h5 | 6. Dd8—e7. Лучше всего. |
| 7. 0—0 | 7. d7—d6 |
| 8. h2—h3 | 8. Lc8—d7 |
| 9. f2—f4 | 9. 0—0—0. |

Игра черныхъ лучше.

## B.

5. 0—0. Невыгодно.

5. d7—d6. Лучше всего.

6. c2—c3. Это продолженіе опровергнуто Андерсеномъ послѣдующими ходами.

| | |
|---|---|
| | 6. Lc8—g4 |
| 7. Dd1—b3 | 7. Lg4n.f3 |
| 8. Lc4n.f7+ | 8. Ke8—f8 |
| 9. Lf7n.g8 | 9. Th8n.g8 |
| 10. 2n.f3 | 10. g7—g5. Нападеніе неотразимое. |

### Пятая игра.

| | |
|---|---|
| 1. e2—e4 | 1. e7—e5 |
| 2. Sg1—f3 | 2. Sb8—c6 |
| 3. d2—d4 | 3. e5n.d4 |
| 4. Lf1—c4 | 4. Lf8—b4+. Не такъ хорошо какъ Lf8—c5. |
| 5. c2—c3. Лучше всего. | 5. d4n.c3 |
| 6. 0—0. Слабѣе было бы b2n.c3. | 6. d7—d6 (A,) |
| 7. a2—a3 | 7. Lb4—a5 |
| 8. b2—b4 | 8. La5—b6 |
| 9. Dd1—b3 | 9. Dd8—f6 |
| 10. b1n.c3 | Ю. Lc8—e6 |
| 11. Sc3—d5 | 11. Le6n.p5. |

Черные не могутъ Df6n.a1, такъ какъ 12. Lc1—b2 и выиграли бы ферзя.

| | |
|---|---|
| 12. Lc4n.d5 (a.) | 12. Sg8—e7 |
| 13. Lc1—g5 | 13. Df6—g6 |
| 14. Lg5n.e7 | 14 Sc6n.e7 |
| Если: | 14. Ke8n.e7 |
| 15. a3—a4 | 15. a7—a5 |
| 16. b4—b5 | 16. Sc6—d8 |

17. Tf1—e1. У бѣлыхъ хорошая позиція.

15. Ld5n.b7.

Партіи равны.

## a.

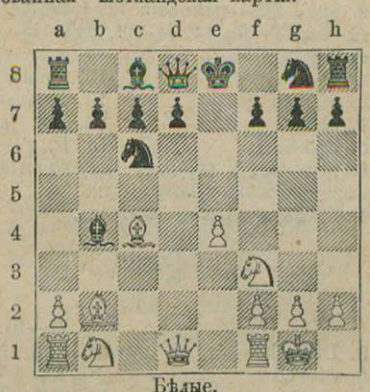
| | |
|---|---|
| 12. e4n.d5 | 12. Sc6—e5 |
| 13. Lc4—b5+ | 13. c7—c7 |
| 14. d5n.c6 | 14. b7n.c6 |
| 15. Sf3n.e5 | 15. d6n.e5 |
| 16. Lc1—g5 | 16. Df6—d6. На |
| Df6n.g5 бѣлые выиграли бы качество. | 17. Lb5n.c6+ ка- |

Партіи равны.

## A.

6. c3n.b2

Этимъ ходомъ черные выигрываютъ вторую пѣшку, но подвергаются очень опасному нападенію. Это „компромитированная“ шотландская партія.



Бѣлые.

| | |
|---|---|
| 7. Lc1n.b2 | |
| | 7. Ke8—f8 (a. b. c.) |
| 8. e4—e5. Лучше всего. | 8. Dd8—e7 |

9. a2—a3 | 9. Lb4—c5
10. Sb1—c3 | 10. d7—d6
11. Sc3—d5 | 11. De7—d7
12. Tf1—e1 | 12. d6n.e5
13. Lb2n.e5 | 13. Sc6n.e5
14. Sf3n.e5 и выигрываютъ.

a.

7. Lb4—f8
8. Sb1—c3. И e4—e5 очень сильный ходъ.
8. Sg8—h6
9. e4—e5 | 9. Lf8—e7
10. Sc3—e4 | 10. 0—0
11. Dd1—d2 | 11. d7—d6
12. Se4—f6+ и у бѣлыхъ прекрасная игра.

b.

7. Sg8—f6
8. Sf3—g5 | 8. 0—0
9. e4—e5 | 9. d7—d5. Здѣсь можно также:
9. Sc6n.e5
10. Lb2n.e5 | 10. d7—d5
11. Lc4—d3 | 11. Sf6—g4
12. Sg5—f3. Невыгодно: 12. Ld3n.h7+, Kg8—h8, 13. f2—f4, f7—f6; 14. f4—f5, Sg4—h6 и черные отбиваютъ фигуру.
12. Sg4n.e5
13. Sf3n.e5 | 13. Dd8—f6
14. f2—f4 | 14. gb4—c5+
15. Kg1—h1 | 15. L. g7—
16. Ld3—c2. У черныхъ три пѣшки за офицера; но позиція бѣлыхъ благопріятна.
10. e4n.f6 и должны выиграть.

c.

8. f7—f6
9. Dd1—b3 | 9. Sg8—h6
10. e4—e5 | 10. Lb4—e7. Лучше всего.
11. e5n.f6 | 11. Le7n.f6
12. Tf1—e1+ | 12. Ke8—f8
13. Sb1—c3 | 13. d7—d6
14. Sc3—d5 | 14. L6n.b2
15. Db3n.b2 при превосходной игрѣ.

## Партіи къ Шотландской игрѣ.

### Тридцать третья партія.

Лейпцигскій турниръ 1877 г.

| Бѣлые—Паульсенъ. | Черные—Андерссенъ. |
|---|---|
| 1. e2—e4 | 1. e7—e5 |
| 2. Sg1—f3 | 2. Sb8—c6 |
| 3. d2—d4 | 3. e5n.d4 |
| 4. Sf3n.d4 | 4. Lf8—c5 |
| 5. Lc1—e3 | 5. Dd8—f6 |
| 6. c2—c3 | 6. Sg8—e7 |

7. Lf1—b5. Новая попытка; вмѣсто обычнаго Lf1—e2 — 7. 0—0

| | |
|---|---|
| 8. 0—0 | 8. Lc5—b6 |
| 9. f2—f4 | 9. d7—d6 |
| 10. Sb1—a3 | 10. a7—a6. |

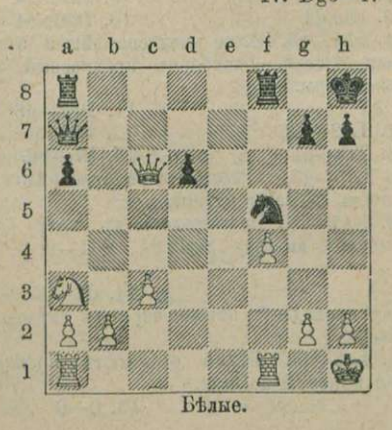
Этотъ ходъ невыгоденъ для черныхъ, такъ какъ слонъ b5 уходитъ на опасное для нихъ поле.

| | |
|---|---|
| 11. Lb5—e2 | 11. Df6—g6 |
| 12. Le2—f3 | 12. f7—f5. |

Благодаря этому ходу игра черныхъ проиграна.

| | |
|---|---|
| 13. e4n.f5 | 13. Lc8n.f5 |
| 14. Sd4n.f5 | 14. Se7n.f5 |
| 15. Le3n.b6 | 15. c7n.b6 |
| 16. Dd1—b3+ | 16. Kg8—h8 |

17. Db3n.b6. Бѣлые берутъ очень важную пѣшку. Повидимому, черные не замѣтили шаха f6. — 17. Dg6—f7



Бѣлые.

| | |
|---|---|
| 18. Lf3n.c6 | 18. b7n.c6 |
| 19. Db6n.c6 | 19. Df7—a7+ |
| 20. Kg1—h1 | 20. Sf5—g3+. |

Это пожертвованіе неправильно, какъ тотчасъ же обнаружится.

| | |
|---|---|
| 21. h2n.g3 | 21. Tf8—f6 |

22. Tf1—f2. Прекрасный ходъ, уничтожающій комбинацію пожертвованія Андерсена.

| | |
|---|---|
| | 22. g7—g5 |
| 23. Dc6—f3 | 23. g5—g4 |
| 24. Df3—e2 | 24. Ta8—f8 |
| 25. De2—d2 | 25. Tf6—h6+ |
| 26. Kh1—g1 | 26. Tf8—f5 |

27. Dd2—d4+ и выигрываютъ.

## Тридцать четвертая партія.

### Гамбургскій турниръ 1885 г.

| Бѣлые—Блакборнъ. | Черные—Мекензи. |
|---|---|
| 1. e2—e4 | 1. e7—e5 |
| 2. Sg1—f3 | 2. Sb8—c6 |
| 3. d2—d4 | 3. e5n.d4 |
| 4. Sf3n.d4 | 4. Lf8—c5 |
| 5. Lc1—e3 | 5. Dd8—f6 |
| 6. c3--c3 | 6. Sg8—e7 |

7. Dd1—d2. Это продолженіе Паульсена.

| | |
|---|---|
| | 7. a7—a6 |
| 8. Lf1—e2 | 8. Df6—g6 |
| 9. 0—0 | 9. Lc5n.d4 |
| 10. c3n.d4 | 10. Dg6n.e4 |

11. Sb1—c3. Бѣлые ради скорѣйшей атаки пожертвовали пѣшкой. Блакборнъ прекрасный знатокъ шотландской игры.

| | |
|---|---|
| | 11. De4—g6 |
| 12. Le2—d3 | 12. f7—f5 |

13. Tf1—e1 — 15. h7—h6. Чтобы помѣшать Lc1—g5, вслѣдствіе чего игра бѣлыхъ становится очень неблагопріятной.

14. Kg1—h1. Подготовленіе къ ходу Le3—f4, который теперь, въ виду Sc6n.d4, Sd4—f3+, невозможенъ.

14. d7—d5. Благодаря этому пропадаетъ пѣшка; чернымъ слѣдовало бы пойти d7—d6.

15. Le3—f4. Бѣлые отбиваютъ проигранную пѣшку при хорошей позиціи.

15. 0—0

16. Lf4n.c7 16. Lc8—d7

17. Ld3—c2. Чтобы вести слона на b3 въ атаку на изолированную пѣшку d.

17. Ta8—c8

18. Lc7—b6 18. Tf8—e8

19. Lc2—b3 19. Ld7—e6

20. Te1—e2 20. Kg8—h8

21. Ta1—e1 21. Le6—f7

22. Sc3—a4 22. Dg6—f6

23. Lb6—c5 23. f5—f4. Черные пытаются сдѣлать встрѣчное нападеніе, но тщетно.

24. Sa4—b6 24. Tc8—d8

25. f2—f3 25. g7—g5

26. ~~Lb3—e2~~ Ld3-c2 26. h6—h5

27. b2—b4. Бѣлые пренебрегаютъ нападеніемъ на свой королевскій флангъ.

27. Kh8—g7

28. a2—a4 28. Se7—f5

29. Te2n.e8 29. Lf7n.e8. Ходомъ Td8n.e8 черные могли бы предотвратить потерю качества и пѣшки ферзя. Но и въ этомъ случаѣ имъ держаться трудно въ виду 30. Sb6—d7.

30. Lc2n.f5 30. Df6n.f5

31. b4—b5 31. a6n.b5

32. a4n.b5 32. Sc6—a7

33. Lc5—e7. Бѣлые выигрываютъ потерю качества.

33. Td8—d7. Ходъ Td8—b8 былъ бы безполезенъ въ виду 34. Le7—d6, Tb8—d8; 35. Ld6—c7.

34. Sb6n.d7 34. Le8n.d7

35. Dd2—a5. Ферзь рѣшительно наступаетъ.

35. Sa7n.b5

36. Da5—d8 36. g5—g4

37. Le7—b4. Угрожаетъ разрушительный шахъ на e7 ладьей.

37. Ld7—e6

38. Dd8—e7+ 38. Df5—f7. На Le6 f7 послѣдовало бы 39. Te1—e5, Df5—d1+; 40. Lb4—e1, послѣ чего черные не могутъ предотвратить ходъ Te5—g5 и скорый матъ.

39. Te1n.e6 и выигрываютъ.

### Тридцать пятая партія.

#### Франкфуртскій турниръ 1887 г.

Бѣлые—Гармонистъ. Черные—Готшаль.

1. e2—e4 1. e7—e5

2. Sg1—f3 2. Sb8—c6

d2—d4 3. e5n.d4

4. Lf1—c4. Теперь предпочитается продолженіе Sf3п.d4. 4. Lf8—c5

5. 0—0. Невыгодно. Бѣлые должны пойти c2—c3, иначе черные удерживаютъ выигранную пѣшку. 5. d7—d6

6. c2—c3 6. d4п.c3. Сильнѣе Lc8—g4. См. В.

7. Dd1—b3 7. Dd8—d7. Проще Dd8—f6, но и ходъ Готшаля хорошъ.

8. Sb1—a3 8. Sg8—f6

9. Lc1—g5 9. 0—0

10. Tf1—e1. Лучше Lg5п.f6 и затѣмъ g7п.f6; 11. Db3п.c3. Но во всякомъ случаѣ пѣшка задерживается черными.

10. Sf6—g4. Этимъ хорошимъ ходомъ черные переходятъ къ нападенію.

11. Te1—e2 11. c3п.b2

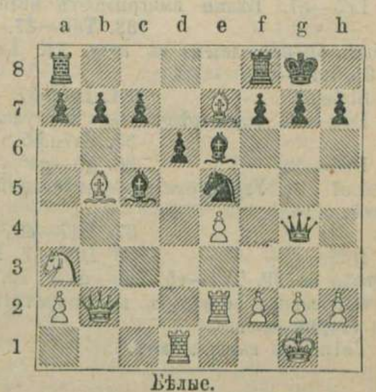
12. Ta1—d1 12. Sg4—e5

13. Lc4—b5 13. Dd7—g4. Рѣшающій; теперь черные грозятъ ходомъ Se5п.f3 взять слона Lg5.

14. Sf3п.e5 14. Sc6п.e5

15. Lg5—e7. Цѣль—выиграть качество—недостижима. 15. Lc8—e6

16. Db3п.b2



Бѣлые.

16. Se5—f3+

17. Kg1—h1 17. Dg4—h5. Прекрасно сыграно.

18. h2—h4. У бѣлыхъ нѣтъ лучшаго хода. На h2—h3 послѣдовало бы Le6п.h3; на g2п.f3, Dh5п.f3+; 19. Kh1—g1, Le6—h3.

18. Sf3п.h4

19. Lc7n.h4 | 19. Dh5n.h4+
20. Kh1—g1 | 20. Dh4—g5

Черные угрожаютъ Lc5n.a3 взять слона Lb5.

21. Td1—d3 | 21. Dg5—e5.

Черные вынуждаютъ мѣну ферзей.

22. De2—c1. Ошибка, стоющая фигуры. Впрочемъ партія и такъ проиграна. 22. Lc5n.a3 и выигрываютъ.

## Тридцать шестая партія.

Нѣсколько лѣтъ тому назадъ показывали въ Лондонѣ автоматъ „Мефистофель", игравшаго великолѣпно въ шахматы. Конечно, имъ руководилъ какой-то таинственный незнакомецъ. Приводимъ одну изъ его партій:

Бѣлые—Мефистофель. | Черные—М. В.

1. e2—e4 | 1. e7—e5
2. Sg1—f3 | 2. Sb8—c6
3. d2—d4 | 3. e5n.d4
4. Sf3n.d4 | 4. Dd8—h4
5. Sd4—f3. Этотъ ходъ слабѣе указаннаго Горвицомъ Sd4—b5. | 5. Dh4n.e4+
6. Lf1—e2 | 6. d7—d5
7. 0—0 | 7. Lc8—e6
8. Sb1—c3 | 8. De4—f5
9. Le2—b5 | 9. Sg8—e7
10. Sf3—d4 | 10. Df5—g6
11. f2—f4 | 11. f7—f5. Ошибка, стоющая пѣшки. Лучше всего было:

11. Le6—d7

12. Lb5n.c6 | 12. b7n.c6
13. Tf1—e1 | 13. Ke8—d8 и затѣмъ Se7—c8.

12. Tf1—e1 | 12. Le6—d7. Лучше всего.

Если: | 12. Le6—f7
13. Sd4n.c6 | 13. b7n.c6
14. Sc3n.d5 | 14. Lf7n.d5

15. Dd1n.d5 и у бѣлыхъ прекрасная игра.

13. Sc3n.d5 | 13. 0—0—0
14. Lb5n.c6 | 14. Se7n.c6. Лучше Ld7n.c6. На 15. Sd5n.e7+ слѣдуетъ Lf8n.e7 и бѣлые должны прикрыться отъ мата на g2.

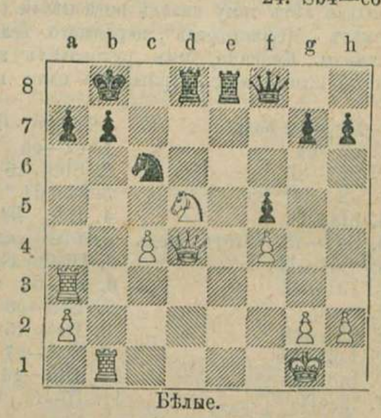
15. Sd4—b5 | 15. Lf8—c5+.

И теперь было лучше Lf8—d6.

16. Lc1—e3 | 16. Ld7—e6. Этотъ ходъ стоитъ чернымъ важной пѣшки. Лучше было Lc5—d6.

17. Sb5n.c7 — 17. Lc5n.e3+
18. Te1n.e3 — 18. Le6n.d5
19. Sc7n.d5 — 19. Dg6—f7
20. c2—c4 — 20. Th8—e8
21. Te3—a3 — 21. Kc8—b8
22. Ta1—b1. Начало зрѣло обдуманной атаки. — 22. Df7—f8
23. b2—b4 — 23. Sc6n.b4. Ошибка въ расчетѣ. Черные ожидали 24. Tb1n.b4 и тогда съ выгодою Df8n.b4.

24. Dd1—d4. Этимъ ходомъ рѣшается исходъ. — 24. Sb4—c6



Бѣлые.

25. Tb1n.b7+. Изящное и правильное пожертвованіе. — 25. Kb8n.b7

Если: — 25. Kb8—c8
26. Tb7—c7+ — 26. Kc8—b8
27. Ta3—b3+ — 27. Kb8—a8
28. Tc7n.a7+ — 28. Sc6n.a7
29. Sd5—c7 и даютъ матъ.
26. Ta3n.a7+ — 26. Sc6n.a7
27. Dd4—b6+ и т. д.

### Тридцать седьмая партія.

| Бѣлые—Кохранъ. | Черные—Валькеръ |
|---|---|
| 1. e2—e4 | 1. e7—e5 |
| 2. Sg1—f3 | 2. Sb8—c6 |
| 3. d2—d4 | 3. Sc6n.d4 |
| 4. Sf3n.e5 | 4. Sd4—e6 |
| 5. Lf1—c4 | 5. c7—c6 |
| 6. 0—0 | 6. Sg8—f6 |

7. Se5n.f7. Остроумное пожертвованіе.

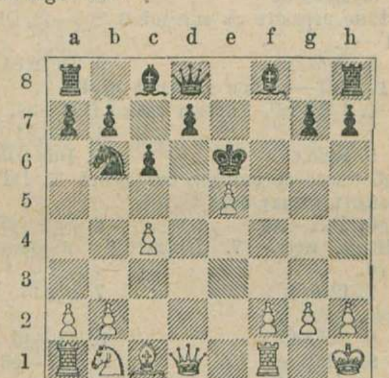
7. Ke8n.f7

8. Lc4n.e6+ — 8. Kf7n.e6

9. e4—e5 — 9. Sf6—d5

10. c2—c4 — 10. Sd5—b6

11. Kg1—h1.



Бѣлые.

Въ этомъ положеніи у бѣлыхъ фигурой меньше но чернымъ трудно защищаться въ виду открытой позиціи короля.

11. h7—h5. Лучше было бы Lf8—c5.

12. f2—f4 — 12. g7—g6

13. f4—f5+ — 13. Ke6n.e5. На g6n f5 выигрывалось бы 14. Dd1—f3.

14. Lc1—f4+ и выигрываютъ.

## Англійская игра.

1. e2—e4 — 1. e7—e5

2. Sg1—f3 — 2. Sb8—c6

3. c2—c3. Это начало, очень распространенное въ Англіи, даетъ прочную игру, но не допускаетъ столь сильныхъ нападеній, какъ вышеописанныя.

### Первая игра.

3. d7—d5. Лучше всего. Но безъ ущерба можно также Sg8—f6 и f7—f5. См. 2-ю и 3-ю игры. Невыгодно:

3. Lf8—c5

4. b2—b4. И при 4. d2—d4 у бѣлыхъ очень хорошая игра. — 4. Lc5—b6
5. b4—b5 — 5. Sc6—a5
6. Sf3n.e5 — 6. Dd8—e7
7. d2—d4 — 7. d7—d6.
8. Lc1—a3 — 8. f7—f6. На Dd8—h4 бѣлые играютъ съ выгодой 9. Se5—f3, Dh4n.e4+; 10. Lf1—e2.
9. Se5—f3 — 9. De7n.e4+
10. Lf1—e2 при хорошей игрѣ.

4. Lf1—b5. Хорошо также Dd1—a4. См. 41-ю партію. — 4. d5n.e4
5. Sf3n.e5 — 5. Dd8—d5. На Dd8—g5 бѣлые съ выгодою отвѣчаютъ 6. Dd1—a4 и выигрываютъ пѣшку e4.
6. Dd1—a4 — 6. Sg8—e7. На Dd5 n.e5 бѣлые идутъ 7. Db5n.c6+ и выигрываютъ пѣшку e4.
7. f2—f4 — 7. e4n.f3. Угрожало Lb5—c4.
8. Se5n.f3 — 8. a7—a6
9. Lb5—e2 — 9. Se7—g6
10. 0—0. Партіи равны.

## Вторая игра.

3. Sg8—f6
4. d2—d4 — 4. Sf6n.e4. Хорошо также d7—d5.
5. d4—d5. Можно и такъ:
5. Lf1—d3 — 5. d7—d5
6. d4n.e5 — 6. Lf8—c5
7. 0—0. Партіи равны.

Плохо: 5. d4n.e5 — 5. Lf8—c5
6. Dd1—d5 (a.) — 6. Lc5n.f2+
7. Ke1—e2 — 7. f7—f5
8. Sb1—d2 — 8. Sc6—e7
9. Dd5—b3 — 9. d7—d5
10. e5n.d6 — 10. Dd8n.d6 съ выгодою для черныхъ.

## a.

6. Lf1—c4 — 6. Se4n.f2
7. Lc4n.f7+ — 7. Ke8n.f7
8. Dd1—d5+ — 8. Kf7—e8
9. Th1—f1. Нельзя Dd5n.c5 въ виду 10. Sf2—d3+. — 9. Sc6—e7
10. Dd5—c4 — 10. d7—d5 съ выгодою для черныхъ.

5. Lf8—c5. Предложенъ Фразеромъ: начало сильнаго нападенія при пожертвованіи фигуры.

| | |
|---|---|
| 6. d5п.c6 | 6. Lc5п.f2+ |
| 7. Ke1—e2 | 7. b7п.c6 |
| 8. Dd1—a4. Грозитъ Lc8—a6+. | |
| | 8. f7—f5 |
| 9. Sb1—d2 | 9. 0—0 |
| 10. Sd2п.e4 | 10. f5п.e4 |
| 11. Da4п.e4 | 11. Lf2—b6 |
| 12. Lc1—g5 | 12. Dd8—e8 |
| 13. Ta1—e1 | 13. d7—d6. |

У черныхъ двѣ пѣшки за офицера при сильной позиціи.

**Третья игра.**

3. . . . 3. f7—f5. И эта защита хороша.

4. d2—d4

Если: 4. e4п.f5 — 4. d7—d6

5. g2—g4 — 5. h7—h5 съ выгодою для черныхъ.

| | |
|---|---|
| | 4. d7—d6 |
| 5. d4п.e5 | 5. f5п.e4 |
| 6. Sf3—g5 | 6. d6—d5. Хорошо также d6п.e5 или Sc6п.e5. |
| 7. e5—e6 | 7. Sg8—h6 |
| 8. Lf1—b5 | 8. Dd8—d6 |
| 9. c3—c4 | 9. d5п.c4 |
| 10. Lb5п.c4 | 10. Dd6п.d1+ |
| 11. Ke1п.d1 | 11. Sc6—d8. |

Партіи равны.

# Партіи къ англійской игрѣ.

**Тридцать восьмая партія.**

Баденскій турниръ 1870 г.

| Бѣлые—Розенталь. | Черные—Андерсенъ. |
|---|---|
| 1. e2—e4 | 1. e7—e5 |
| 2. Sg1—f3 | 2. Sb8—c6 |
| 3. c2—c3 | 3. f7—f5 |
| 4. d2—d4 | 4. f5п.e4. Невыгодно; лучше всего d7—d6. |
| 5. Sf3п.e5 | 5. Sg8—f6 |
| 6. Lc1—g5 | 6. Lf8—e7 |
| 7. Lf1—b5 | 7. 0—0 |
| 8. Dd1—b3+ | 8. d7—d5. |

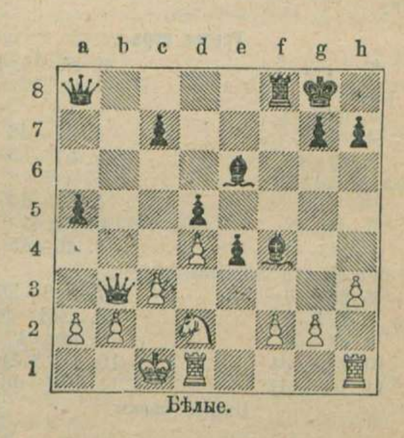
Черные не могутъ уже предотвратить потерю качества.

| | |
|---|---|
| 9. Se5n.c6 | 9. b7n.c6 |
| 10. Lb5n.c6 | 10. Lc8—e6 |
| 11. Lc6n.a8 | 11. Dd8n.a8 |
| 12. Sb1—d2 | 12. Le7—d6 |
| 13. h2—h3 | 13. Sf6—h5 |
| 14. Lg5—e3 | 14. Sh5—f4 |
| 15. Le3n.f4 | 15. Ld6n.f4 |

16. 0—0—0. Лучше было бы Sd2 — f1 и затѣмъ—e3.

16. a7—a5.

Хотя черные и потеряли качество, но ихъ позиція прекрасна.



Бѣлые.

17. a2—a3. Ошибка. Слѣдовало бы a2—a4.

17. a5—a4

18. Db3—a2. Ферзь долженъ отступить. На Db3—c2 черные выигрываютъ ходомъ e4—e3 и затѣмъ Le6—f5.

18. Da8—a6

19. Th1—e1 . 19. c7—c5. Андерсенъ играетъ окончаніе блестяще.

20. c3—c4. На d4n.c5 черные идутъ d5—d4 и выигрываютъ въ нѣсколько ходовъ.

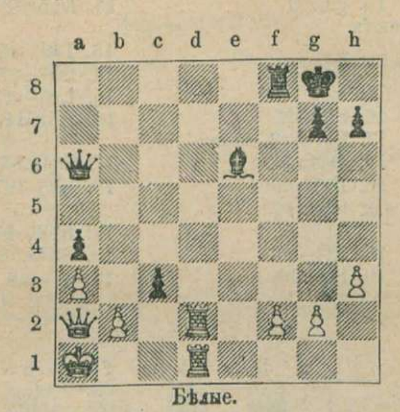
20. c5n.c4

21. Kc1—b1. На c4n.d5 черные выигрываютъ ходомъ Da6—d3 и затѣмъ Tf8—c8+.

21. d5n.c4

| | |
|---|---|
| 22. Te1n.e4 | 22. Le6—f5 |
| 23. Kb1—a1 | 23. Lf4n.d2 |

24. Te4n.d4 24. Lf5—e6
25. Td4n.d2 25. c4—c3



Бѣлые.

26. Td2—d6 26. Da6n.d6
27. Td1n.d6 27. Le6n.a2
28. Ka1n.a2 28. Tf8n.f2
29. Ka2—b1 29. Tf2n.b2+
30. Kb1—a1 30. Tb2n.g2
31. Td6—c6 31. Tg2—g3
32. h3—h4 32. h7—h5
33. Ka1—b1 33. Tg3—g4 и выигрывають.

### Тридцать девятая партія.

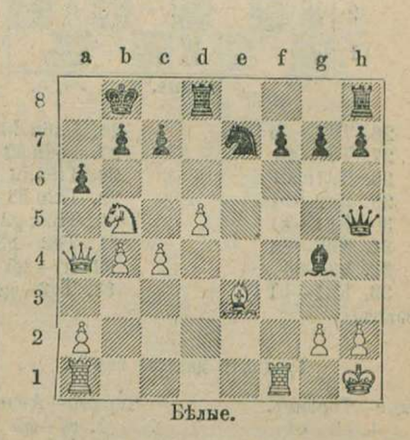
Бѣлые—Горвицъ. Черные—Андерсенъ.

1. e2—e4 1. e7—e5
2. Sg1—f3 2. Sb8—c6
3. c2—c3 3. d7—d5
4. Lf1—b5 4. d5n.e4
5. Sf3n.e5 5. Dd8—d5
6. Dd1—a4 6. Sg8—e7
7. f2—f4 f3 7. e4n.f3
8. Se5n.f3 8. Lc8—e6
9. 0—0 9. 0—0—0
10. d2—d4 10. Dd5—h5. Угрожало c3—c4 и затѣмъ d4—d5.

11. c3—c4. Очень хорошій ходъ; бѣлые начинаютъ имъ атаку. 11. Le6—g4
12. d4—d5 12. Se7—f5
13. Lc1—f4. Ошибочно было бы:
13. d5n.c6 13. Lf8—c5+

14. Tf1—f2. Лучше всего. На Kg1—h1 послѣдуетъ матъ ходомъ Sf5—g3. | 14. Lg4n.f3
15. g2n.f3 | 15. Dh5n.f3 и выигрываютъ.

| | |
|---|---|
| | 13. Lf8—c5+ |
| 14. Kg1—h1 | 14. Sc6—e7 |
| 15. b2—b4 | 15. Lc5—d4 |
| 16. Sf3n.d4 | 16. Sf5n.d4 |
| 17. Sb1—c3. Если: | |
| 17. Da4n.a7 | 17. Sd4n.b5 |
| 18. Da7—a8+ | 18. Kc8—d7 съ выгодой для черныхъ. |
| | 17. Kc8—b8 |
| 18. Lf4—e3 | 18. Sd4n.b5 |
| 19. Sc3n.b5 | 19. a7—a6 |



Бѣлые.

20. Sb5n.c7. Жертвуя конемъ, бѣлые одерживаютъ побѣду. | 20. Kb8n.c7
21. d5—d6+ | 21. Kc7n.d6. Если Td8n.d6, то бѣлые выигрываютъ въ нѣсколько ходовъ чрезъ Le3—f4.

| | |
|---|---|
| 22. Le3—f4+ | 22. Kd6—e6 |
| 23. Ta1—e1+ | 23. Lg4—e2 |
| 24. Tf1—f2 | 24. Se7—f5 |
| 25. Te1n.e2+ | 25. Ke6—f6 |
| 26. Lf4—e5+ | 26. Kf6—g6 |
| 27. g2—g4 | 27. Dh5n.g4 |
| 28. Tf2—g2 и выигрываютъ. | |

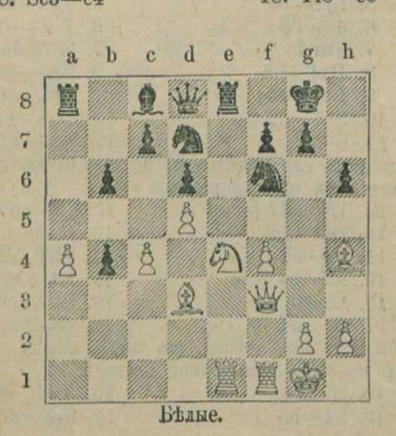
## Сороковая партія.

Матчъ 1890 г.

| Бѣлые—Чигоринъ. | Черные—Гунсбергъ. |
|---|---|
| 1. e2—e4 | 1. e7—e5 |
| 2. Sg1—f3 | 2. Sb8—c6 |
| 3. c2—c3 | 3. Sg8—f6 |
| 4. d2—d4 | 4. Sf6n.e4. Гораздо лучше чѣмъ e5n.d4. |
| 5. d4—d5 | 5. Sc6—b8 |
| 6. Lf1—d3 | 6. Se4—f6 |
| 7. Sf3n.e5 | 7. Lf8—c5. Лучше бы e7. |
| 8. 0—0 | 8. 0—0 |
| 9. b2—b4 | 9. Lc5—b6. И теперь лучше бы e7. |
| 10. Lc1—g5 | 10. h7—h6 |
| 11. Lg5—h4 | 11. d7—d6 |
| 12. Se5—c4 | 12. Sb8—d7. Ходомъ g7—g5; Lh4—g3, Sf6n.d5 королевскій флангъ подвергся бы сильнѣйшему нападенію. |
| 13. a2—a4 | 13. a7—a6 |
| 14. Sc4n.b6 | 14. Sd7n.b6 |
| 15. c3—c4 | 15. Sb6—d7 |
| 16. f2—f4 | 16. a6—a5. Черные очень плохо развернуты. |

17. Sb1—c3. Бѣлые выигрываютъ важный темпъ; но правильный ходъ b4—b5.

| | |
|---|---|
| | 17. a5n.b4 |
| 18. Sc3—e4 | 18. Tf8—e8 |



Бѣлые.

19. Dd1—f3 19. b7—b6
20. Ta1—e1 20. Te8—f8. Рѣшающая ошибка. Черные должны были играть Te8п.e4 и тогда имѣли бы коня и двѣ пѣшки за ладью.
21. Ld3—c2. Начало атаки.
21. Lc8—b7
У черныхъ нѣтъ хорошаго хода.
22. Df3—d3 22. g7—g6. Вынужденный.
23. Se4п.f6+ 23. Sd7п.f6
24. Te1—e6. Прекрасный ходъ, ускоряющій развязку. 24. b4—b3. На f7п.c6 матъ въ 3 хода.
25. Lh4п.f6 25. Dd8—d7
26. Lf6—c3 26. f7—f6
27. Lc3п.f6 27. Tf8п.f6
28. Te6п.f6 28. b3п.c2
29. Tf6п.g6+ 29. Kg8—f8
30. Tg6—f6+ 30. Kf8—e7
31. Dd3—g6 и выигрываютъ.

### Сорокъ первая партія.

Нюрнбергскій турниръ 1883 г.

Бѣлые—Винаверъ. Черные—Биръ.
1. e2—e4 1. e7—e5
2. Sg1—f3 2. Sb8—c6
3. c2—c3 3. d7—d5
4. Dd1—a4. При Lf1—b5 это продолженіе самое лучшее. 4. f7—f6. Введенъ Стейницомъ.
5. Lf1—b5 5. Sg8—e7
6. d2—d3 6. Lc8—d7
7. e4п.d5 7. Se7п.d5
8. Da4—b3 8. Sd5—b6
9. Lc1—e3 9. Lf8—d6
10. Sb1—d2 10. Dd8—e7
11. 0—0 11. Sc6—a5. Этотъ ходъ сдѣланъ для рокировки; но при этомъ конь Sc6 становится на неблагопріятное поле.
12. Lb5п.d7+ 12. De7п.d7
13. Db3—c2 13. 0—0
14. a2—a4 14. Sb6—d5
15. b2—b4 15. Sd5п.e3
16. f2п.e3 16. Sa5—c6
17. d3—d4 17. e5п.d4. Лучше было бы Ta8—e8, потому что тогда пѣшка e3 осталась бы на своей невыгодной позиціи.
18. e3п.d4 18. Ta8—e8
19. b4—b5 19. Sc6—e7

c6-e7.

20. Dc2—b3+ 20. Kg8—h8
21. Ta1—e1 21. Se7—g6
22. Sd2—e4 22. b7—b6. Для того, чтобы помѣшать a4—a5.
23. c3—c4 23. Te8—e7.

Черные хотятъ имѣть двойную ладью.

24. c4—c5 24. Ld6—f4
25. g2—g3 25. Lf4—h6
26. d4—d5 26. Tf8—e8.

Планъ черныхъ (двойная ладья) осуществился. Королевскій слонъ отступилъ, но черные еще могутъ защищаться.

27. c5—c6 27. Dd7—d8. На Dd7—g4 бѣлые съ выгодой 28. Se4—f2, такъ какъ нельзя Dg4—h5 въ виду 29. g2—g4.

28. Db3—d3 28. Sg6—e5
29. Sf3n.e5 29. Te7n.e5

30. g3—g4. Грозило f6—f5, при чемъ бѣлые теряли фигуру. 30. Te5n.d5. Ошибка, стоющая партіи. Черные должны были согласно плану, до сихъ поръ послѣдовательно проведенному, продолжать Dd8—e7. Цукертортъ ошибался, думая, что этотъ ходъ можно отразить 31. d5—d6, причемъ черные отвѣчаютъ: c7n.d6; 32. Se4n.d6, Te5n.e1; 33. Sd6n.e8, De7n.e8; 34. c6—c7, Lh6—e3+. Но гораздо лучше Lh6—f4; тогда черные дѣлаютъ партію въ ничью. Но когда черные пошли Te5n.d5, то бѣлые, благодаря прекрасной комбинаціи Винавера, выигрываютъ.



Бѣлые.

31. Se4n.f6. Рѣшающій.
31. Td5n.d3. Грозилъ матъ посредствомъ Dd3n.h7; на g7n f6 послѣдуетъ 32. Te1n.e8+, Dd8n.e8; 32. Dd3n.d5.

32. Te1n.e8+ — 32. Dd8n.e8
33. Sf6n.e8 — 33. Kh8—g8
34. Se8n.c7. Бѣлые должны теперь выиграть.
34. Td3—d4
35. Sc7—e6 угрожая матомъ посредствомъ Tf1—f8+.
35. Td4n.g4+
36. Kg1—h1 — 36. g7—g6
37. e6—c7 — 37. Tg4—c4
38. Tf1—d1 — 38. Kg8—f7
39. Se6—d8+ и выигрываютъ, такъ какъ послѣ Sd8—c6 бѣлые ходятъ c7—c8 и становится ферземъ, чего нельзя предотвратить.

## Защита Филидора.

1. e2—e4 — 1. e7—e5
2. Sg1—f3 — 2. d7—d6.

Эта защита введена французскимъ шахматистомъ Андре Филидоръ (1726—1799). Она, однако, не такъ хороша, какъ Sb8—c6; тѣмъ не менѣе начинающіе должны ознакомиться съ нею.

### Первая игра.

1. e2—e4 — 1. e7—e5
2. Sg1—f3 — 2. d7—d6
3. d2—d4 — 3. e5n.d4.

Черные могутъ также пойти Sb8—d7. (См. 42-ю партію).

Если: — 3. S8—f6
4. Sb1—c3 — 4. e5n.d4
5. Dd1n d4 — 5. Lf8—e7
6. Lc1—e3 — 6. 0—0
7. 0—0—0 — 7. Sb8—c6
8. Dd4—d2. Партія бѣлыхъ нѣсколько лучше.
4. Dd1n.d4 — 4. Sb8—c6 (A., B.)
5. Lf1—b5 — 5. Lc8—d7
6. Lb5n.c6. Бѣлые могутъ также безъ ущерба 6. Dd4—d1.
6. Ld7n.c6
7. Lc1—g5. Бѣлые хотятъ рокировать влѣво.
7. Sg8—f6
Если: — 7. f7—f6
8. Lg5—h4 — 8. Sg8—h6
9. Sb1—c3 — 9. Dd8—d7
10. 0—0 — 10. Lf8—e7
11. Ta1—d1. У бѣлыхъ хорошая позиція.

| | |
|---|---|
| 8. Sb1—c3 | 8. Lf8—e7 |
| 9. 0—0—0 | 9. 0—0 |

Партія бѣлыхъ нѣсколько лучше.

## A.

4. Lc8—d7. Чтобы затѣмъ ходомъ Sb8—c6 выиграть темпъ, такъ какъ конь не можетъ быть связанъ посредствомъ Lb1—b5. Но ходъ теряетъ значеніе, такъ какъ онъ самъ по себѣ является потеряннымъ темпомъ.

5. Lc1—f4. Можно также Lc1—e3 или g5.

| | |
|---|---|
| | 5. Sg8—f6 |
| 6. Sb1—c3 | 6. Sb8—c6 |
| 7. Dd4—d2 | 7. Lf8—e7 |
| 8. 0—0—0 | 8. 0—0. |

Партіи равны.

## B.

| | |
|---|---|
| 4. . . . | 4. Sg8—f6 |
| 5. e4—e5 | 5. d6n.e5 |
| Если: | 5. Dd8—e7 |
| 6. Lc1—e3 | 6. d6n.e5 |
| 7. Sf3n.e5 | 7. De7—d6 |
| 8. Sb1—c3 | 8. Dd6n.d4 |
| 9. Le3n.d4 | 9. Lc8—e6 |

Партія бѣлыхъ нѣсколько лучше.

| | |
|---|---|
| 6. Dd4n.d8+ | 6. Ke8n.d8 |
| 7. Sf3n.e5 | 7. Lf8—b4+. |

Можно также вести игру такъ:

| | |
|---|---|
| | 7. Lc8—e6 |
| 8. Sb1—c3 | 8. Lf8—d6 |
| 9. Se5—c4 | 9. Le6n.c4 |
| 10. Lf1n.c4 | 10. Th8—e8+ |

11. Lc1e3 и партіи равны.

8. Sb1—c3. На c2—c3 черные съ выгодою сыграютъ Th8—e8.

| | |
|---|---|
| | 8. Th8—e8 |
| 9. Lc1—f4 | 9. Lb4n.c3+ |
| 10. b2n.c3 | 10. Lc8—e6 |
| 11. 0—0—0+ | 11. Sb8—d7. |

Партіи равны.

### Вторая игра.

| | |
|---|---|
| 1. e2—e4 | 1. e7—e5 |
| 2. Sg1—f3 | 2. d7—d6 |
| 3. d2—d4 | 3. e5n.d4 |

4. Sf3n.d4. Также хорошее продолженіе.

4. Sg8—f6. Можно также Lf8—e7. Безъ ущерба также 4. d6—d5 (См. а.).

5. Sb1—c3 | 5. Lf8—e7
6. Lf1—e2 | 6. 0—0
7. 0—0 | 7. c7—c5
8. Sd4—f3 | 8. Sb8—c6
9. Lc1—f4 | 9. Lc8—e6

Партіи равны.

а.

4. d6—d5
5. e4n.d5 | 5. Dd8n.d5
6. Db1—e2+ | 6. Lf8—e7. Партіи равны.

Если: | 6. Lc8—e6
7. Sd4—b5 | 7. Lf8—d6
8. Sb1—c3 | 8. Dd5—c6
9. Sb5n.d6+ | 9. Dc6n.d6
10. Sc3—b5 | 10. Dd6—c5
11. Lc1—e3 | 11. Dc5—e7
12. Le3n.a7 | 12. Ta8n.a7
13. Sb5n.a7 | 13. c7—c6
14. 0—0—0 | 14. Sg8—f6
15 Dc2—e5. Партіи бѣлыхъ лучше.

**Третья игра.**

1. e2—e4 | 1. e7—e5
2. Sg1—f3 | 2. d7—d6
3. d2—d4 | 3. f7—f5. Это продолженіе Филидоръ считалъ сильнѣйшимъ. Оно ведетъ къ интереснымъ осложненіямъ, но неправильно.

4. d4n.e5. Хорошо, но быть можетъ еще лучше было бы Sb1—c3. См. партію Бирдъ—Морфи.

4. f5n.e4
5. Sf3—g5 | 5. d6—d5
6. e5—e6. Лучше всего. Угрожаетъ Sg5—f7
6. Sg8—h6 (А.)

7. Sb1—c3. Лучше всего. На Sg5n.h7 черные играютъ Lc8n.e6 и уравниваютъ партіи.

Если: 7. f2—f3 | 8. e4—e3.
8. Lc1n.e3 | 8. Lf8—e7
9. f3—f4 | 9. Le7n.g5
10. f4n.g5 | 10. Sh6—f5
11. Le3—c5 | 11. Lc8n.e6. Позиція черныхъ хороша.

7. c7—c6
8. Sg5n.h7. Можно также продолжать иначе:

| | |
|---|---|
| 8. Sg5n.e4 | 8. d5n.e4 |
| 9. Dd1—h5+ | 9. g7—g6 |
| 10. Dh5—e5 | 10. Th8—g8 |
| 11. Lc1—g5 | 11. Dd8—d6 (a. и b.) |
| 12. Ta1—d1 | 12. Dd6n.e6 |

13. Lf1—c4 и выигрываютъ.

### a.

| | |
|---|---|
| | 11. Dd8—b6 |
| 12. 0—0—0 | 12. Sh6—g4 |

13. De5—f4 и выигрываютъ.

### b.

| | |
|---|---|
| | 11. Lf8—g7 |
| 12. e6—e7 | 12. Dd8—b6. |

На Dd8—d7 выигрываютъ De5—f4 и затѣмъ Ta1—d1.

13. 0—0—0 — 13. Lg7n.e5. Продолженіе Бирда. Но спрашивается, не лучше ли Lc8—d7.

| | |
|---|---|
| 14. Td1—d8+ | 14. Ke8—f6 |
| 15. Lf1—c4+ | 15. Lc8—e6 |
| 16. Lc4n.e6+ | 16. Kf7n.e6 |

17. Td8n.g8 и выигрываютъ.

| | |
|---|---|
| | 8. Lc8n.e6 |
| 9. Sh7n.f8 | 9. Ke8n.f8 |
| 10. Sc3n.e4 | 10. Sh6—g4 |
| 11. Se4—g5 | 11. Dd8—e7 |
| 12. h2—h3 | 12. Le6—f5+ |

13. Lf1—e2. При хорошей позиціи у бѣлыхъ пѣшкой больше.

### A.

| | |
|---|---|
| | 6. Lf8—c5 |

7. Sg5n.e4. Если 7. Sg5—f7, черные посредствомъ Dd8—f6 дѣлаютъ сильное нападеніе.

| | |
|---|---|
| | 7. Lc5—e7. Лучше всего. |
| 8. Dd1—h5+ | 8. g7—g6 |
| 9. Dh5—e5 | 9. Sg8—f6 |
| Если: | 9. Le7—f6 |
| 10. Se4n.f6+ | 10. Dd8n.f6. |

На Sg8n.f6 слѣдуетъ 11. Lc1—g5, 0—0; 12. e6—e7 и выигрываютъ.

11. De5n.d5 при хорошей позиціи.

| | |
|---|---|
| 10. Se4—g5 | 10. 0—0 |
| 11. Sb1—c3 | 11. Sb8—c6. |

Положеніе у черныхъ хорошее.

# Партіи къ защитѣ Филидора.

## Сорокъ вторая партія.

### Вѣнскій турниръ 1873 г.

| Бѣлые—Блакборнъ. | Черные—Паульсенъ. |
|---|---|
| 1. e2—e4 | 1. e7—e5 |
| 2. Sg1—f3 | 2. d7—d6 |
| 3. d2—d4 | 3. Sb8—d7 |
| 4. Lf1—c4 | 4. Sd7—b6. |

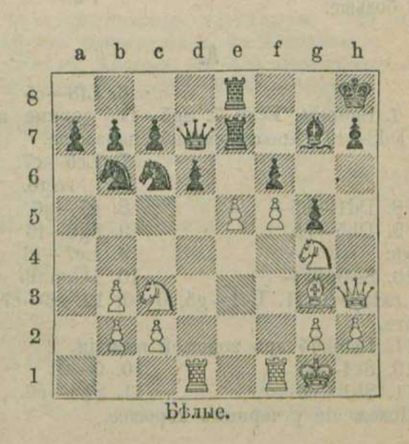
Черные выигрываютъ темпъ; конь стоитъ не хорошо на b6.

| | |
|---|---|
| 5. Lc4—b3 | 5. e5n.d4 |
| 6. Dd1n.d4 | 6. Lc8—e6 |
| 7. Sb1—c3 | 7. Sg8—e7 |
| 8. Lc1—f4 | 8. Se7—g6 |
| 9. Lf4—g3 | 9. Dd8—d7 |
| 10. Ta1—d1 | 10. Le6n.b3 |
| 11. a2n.b3 | 11. f7—f6 |
| 12. Dd4—d2 | 12. Lf8—e7 |
| 13. Sf3—d4 | 13. 0—0 |

14. Sd4—f5. Послѣ того какъ бѣлымъ удалось поставить сюда коня, ихъ игра лучше.

14. Tf8—f7. Здѣсь было бы выгоднѣе Ta8—e8 и затѣмъ Le7—d8.

| | |
|---|---|
| 15. Dd2—e2 | 15. Ta8—e8 |
| 16. De2—g4 | 16. Le7—f8 |
| 17. 0—0 | 17. Kg8—h8 |




Бѣлые.

18. Dg4—h5 18. Sg6—e5
19. f2—f4 19. g7—g6. Ходъ, портящій игру, какъ окажется при 22 ходѣ.
20. Dh5—h3 20. Se5—c6
21. Sf5—h6 21. Tf7—e7
22. f4—f5 22. g6—g5
23. Sh6—g4 23. Lf8—g7.

Лучше было Te7—f7, чтобы на 24. e4—a5 отвѣтить f6n.e5.

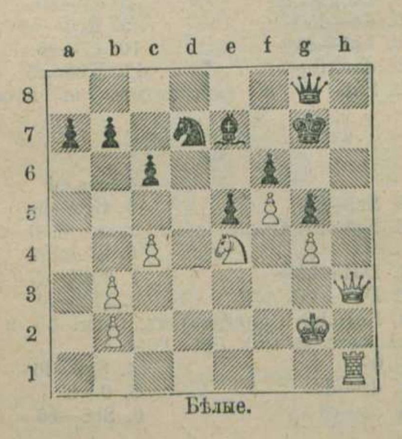
24. e4—e5. Прекрасный рѣшающій ходъ. Бѣлые выигрываютъ качество.

24. Sc6n.e5

25. Lg3n.e5 25. Te7n.e5. На f6n.e5 выигрывается фигура f5—f6.
26. Sg4n.e5 26. Te8n.e5
27. Td1—e1 27. Lg7—f8
28. Te1n.e5 28. d6n.e5
29. Tf1—d1 29. Lf8—d6
30. Dh3—f3 30. Dd7—c8
31. Sc3—e4 31. Ld6—e7
32. g2—g4 32. Dc8—e8
33. Df3—c3 33. c7—c6
34. Dc3—d3 34. De8—b8
35. c2—c4 35. Kh8—g7
36. h2—h4 36. h7—h6. На g5 n.h4 бѣлые Dd3—h3 вторгаются въ непріятельскій лагерь.
37. h4n.g5 37. h6n.g5

38. Kg1—g2. Чтобы поставить ладью на h1 для атаки. Бѣлые играютъ прекрасно.

38. Db8—e8



Бѣлые.

39. Td1—h1 | 39. De8—g8
40. Dd3—h3 | 40. Sb6—d7
41. Se4n.g5. Рѣшающій. Угрожаетъ матъ посредствомъ Dh3—h6. | 41. f6n.g5

Если: | 41. Kg7—f8
42. Sg5—e6+ | 42. Kf8—e8
43. Dh3—h5+ | 43. Dg8—f7
44. Se6—c7+ | 44. Ke8—f8
45. Dh5—h8+ | 45. Df7—g8
46. Sc7—e6+ | 46. Kf8—f7
47. Dh8—h5+ и затѣмъ матъ.
42. Dh3—h6+ | 42. Kg7—f7
43. Dh6—e6+ | 43. Kf7—f8
44. De6n.d7 и выигрываютъ.

### Сорокъ третья партія.

Вѣнскій турниръ 1873 г.

Бѣлые—Блакборнъ. | Черные—Паульсенъ.
1. e2—e4 | 1. e7—e5
2. Sg1—f3 | 2. d7—d6
3. Lf1—c4. Также хорошее продолженіе. | 3. Lf8—e7. Лучше всего. Нельзя рекомендовать:
 | 3. f7—f5
4. d2—d4 | 4. f5n.e4 (a.)
5. Sf3n.e5 | 5. d6n.e5
6. Dd1—h5+ | 6. Ke8—d7. Лучше всего.
7. Dh5—f5+ | 7. Dd7—c6
8. Df5n.e5 | 8. a7—a6
9. d4—d5+ | 9. Kc6—b6
10. Lc1—e3+ | 10. c7—c5
11. d5n.c6+ | 11. Kb6n.c5
12. Sb1—c3 и выигрываютъ въ нѣсколько ходовъ.

### a.

 | 4. e5n.d4
5. Sf3—g5 | 5. Sg8—h6
6. Sg5n.h7. Очень хорошо также 6. 0—0. | 6. Th8n.h7
7. Dd1—h5+ | 7. Ke8—d7
8. Dh5—g6 | 8. Th7—h8
9. Lc1n.h6 и выигрываютъ. Слонъ h6 не можетъ быть взятъ въ виду Dg6n.f5+.
4. 0—0 | 4. Sg8—f6
5. d2—d3 | 5. 0—0
6. c2—c3 | 6. Sb8—c6

7. ħ2—ħ3 — 7. Sc6—a5. Черные хотятъ вымѣнять слона, такъ какъ конь на c6 не приноситъ имъ особой пользы.

8. Lc4—b5. Чтобы избѣжать мѣны.
8. Lc8—d7

9. Lb5—a4. Если Lb5n.d7, то черные ходомъ Dd8n.d7 выигрываютъ темпъ.
9. c7—c5

10. Sb1—a3 — 10. a7—a6
11. Lc1—g5 — 11. b7—b5
12. La4—c2 — 12. ħ7—ħ6
13. Lg5n.f6 — 13. Le7n.f6
14. Dd1—d2 — 14. Ld7—e6

15. b2—b3. Чтобы послѣ c5—c4 пойти b3—b4.
15. Sa5—c6

16. Lc2—b1 — 16. Sc6—e7. Кони ищутъ выгодныхъ позицій; у черныхъ преимущество.

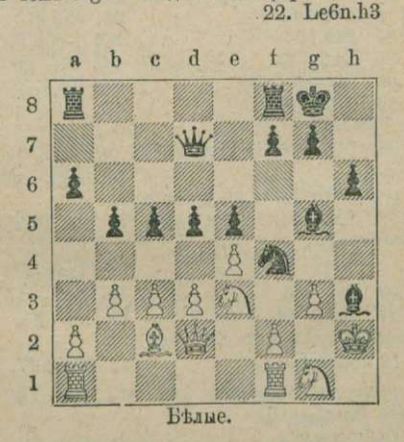
17. Sa3—c2 — 17. Se7—g6
18. Sc2—e3 — 18. Sg6—f4. Путешествіе коней окончилось.

19. Kg1—ħ2 — 19. Dd8—d7

20. Sf3—g1. Грозило Le6n.ħ3.
20. Lf6—g5

21. Lb1—c2 — 21. d6—d5

22. g2—g3. Ошибка стоющая качества. Но бѣлымъ защищаться трудно. Угрожало d5—d4 и затѣмъ Sf4, при чемъ Lg5 нападаетъ на ферзя.
22. Le6n.ħ3



Бѣлые.

23. Dd2—d1. Бѣлые вынуждены поплатиться качествомъ.

Если: 23. Sg1n.ħ3 — 23. Dd7n.ħ3+

24. Kh2—g1 24. d5—d4 и выигрываютъ. Также, если 23. Tf1 ходитъ, то съ выгодой послѣдуетъ d5—d4.

23. Lh3n.f1

24. Dd1n.f1 24. d5—d4

25. Se3—f5 25. Sf4—e6. Слѣдовало бы g7—g6, тогда черные выигрываютъ. Напр.

25. g7—g6

26. g3n.f4 26. e5n.f4. У коня f5 нѣтъ отступленія.

27. Df1—h3 27. g6n.f5

28. Sg1—f3 28. f7—f6

29. Ta1—g1 29. Kg8—f7 и черные должны выиграть.

26. Sg1—f3 26. Lg5—f6

27. Df1—h3 27. Tf8—d8

28. Kh2—g2. Чтобы Th1—h1.

28. Se6—g5

29. Sf3n.g6 29. Lf6n.g5

30. Ta1—f1. Бѣлые отлично пользуются хорошей позиціей коня f5.

30. c5—c4. Лучше было бы d4n.c3.

31. c3n.d4 31. c4n.d3

32. Lc2n.d3 32. Dd7—c7

33. f2—f4. Пожертвованіе пѣшки съ очень далекимъ расчетомъ. 33. e5n.f4

34. g3n.f4 34. Lg5n.f4

35. Dh3—f3 35. g7—g6

36. e4—e5 36. Lf4—g5

37. Sf5—d6 37. Td8—f8. Лучше Ta8—a7.

38. Df3—d5. Бѣлые очень искусно поправили свою игру. 38. Kg8—g4. Лучше всего; угрожало Ld3n.g6 и Sd6n.f7.

39. Sd6—e4. Если Sd6n.f7, то Tf8n.f7 и въ виду розыгрышъ.

39. Ta8—d8

40. Se4—d6 40. Dc7—d7

41. Dd5—e4 41. h6—h5. Рѣшающая ошибка; слѣдовало Dd7—e7.

42. Sd6n.f7 42. Dd7n.f7.

Черные должны брать ферземъ. На Tf8n.f7 последовало бы e5—e6.

43. Tf1n.f7+ 43. Tf8n.f7

44. De4n.g6+ 44. Kg7--f8

45. Dg6n.g5 45. Td8n.d4

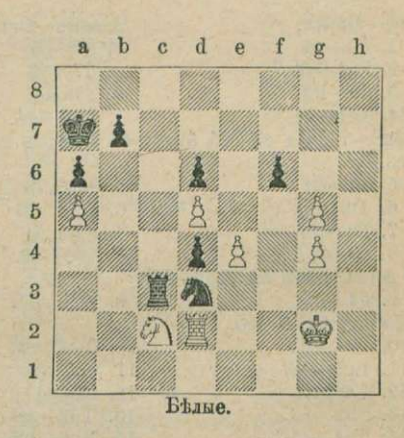
46. Dg5—e3 46. Td4—g4+

47. Kg2—h3 47. Tg4—f4
48. Ld3—e4 48. Tf4—g4
49. De3—h6+ 49. Tf7—g7
50. Dh6—d6+ 50. Tg7—e7
51. Dd6—d8+ 51. Te7—e8
52. Dd8—f6+ и выигрываютъ.

### Сорокъ четвертая партія.

Бѣлые—Бирдъ. Черные—Смитъ.
1. e2—e4 1. e7—e5
2. Sg1—f3 2. d7—d6
3. d2—d4 3. e5n.d4
4. Lf1—c4 4. Lc8—g4.
Лучше Sg8—f6. На c7—c5 бѣлые съ выгодою играютъ 5. c2—c3.
5. c2—c3 5. Lg4n.f3
6. Dd1n.f3 6. Dd8—f6
7. Df3n.f6 7. Sg8n.f6
8. c3n.d4 8. Sb8—c6. На Sf6n.e4 послѣдовало бы Lc4—d5.
9. d4—d5 9. Sc6—d4.
Лучше было бы Sc6 e5.
10. Lc4—d3 10. 0—0—0
11. Lc1—e3 11. c7—c5
12. Le3n.d4 12. c5n.d4
13. Sb1—a3 13. Td8—e8
14. Ta1—c1+ 14. Kc8—b8
15. 0—0 15. g7—g6. На Sf6n. e4 выигрывается Tf1—e1.
16. f2—f3 16. Lf8—h6
17. Tc1—c4 17. a7—a6
18. Sa3—c2 18. Te8—c8
19. Tc4n.c8+. Бѣлые не могутъ взять пѣшку d4 безъ потери офицера.
19. Th8n.c8
20. Kg1—f2 20. Tc8—e8. Чтобы на Sc2n.d4 отвѣтить Sf6n.d5.
21. Tf1—e1 21. Lh6—d2
22. Te1—e2 22. Ld2—a5.
Если бѣлые 23. Sc2n.d4; La5—b6; 24. Kf2—e3, то Sf6n.d5+.
23. b2—b4 23. La5—b6
24. a2—a4 24. Te8—c8
25. Te2—d2 25. Tc8—c3
26. Kf2—e2 26. Sf6—d7
27. f3—f4. Чтобы воспрепятствовать Sd7—e5.
27. Sd7—f6
28. Ke2—f3. Направленъ противъ Sf6—g4.
28. h7—h5

29. h2—h3 29. Sf6—d7
30. g2—g4 30. h5n.g4
31. h3n.g4 31. f7—f6
32. a4—a5 32. Lb6—a7
33. Kf3—g2 33. g6—g5
34. b4—b5 34. Sd7—e5. На g5 n.f4 послѣдовало бы b5—b6.



Бѣлые.

35. b5—b6 35. Sc5n.d3
36. b6n.a7+ 36. Kb8n.a7
37. f4n.g5 37. Tc3n.c2. Поучительная ошибка: черные выигрываютъ офицера и проигрываютъ партію.
38. Td2n.c2 38. Sd3—e1+
39. Kg2—f2 39. Se1n.c2
40. g5—g6 40. Sc2—e3
41. Kf2—f3. Угрожало Se3n.g4+ и затѣмъ Sg4—h6. 41. Se3—c4
42. g6—g7 и выигрываютъ.

### Сорокъ пятая партія.

Бѣлые—Стефани. Черные—Фрицъ.
1. e2—e4 1. e7—e5
2. Sg1—f3 2. d7—d6
3. d2—d4 3. e5n.d4
4. Sf3n.d4 4. Sg8—f6

5. Lf1—c4. Бѣлые умышленно не защищаютъ пѣшки е.

5. Sf6n.e5. Насколько опасно брать эту пѣшку показываетъ слѣдующій ходъ.

6. Lc4n.f7+ — 6. Ke8n.f7

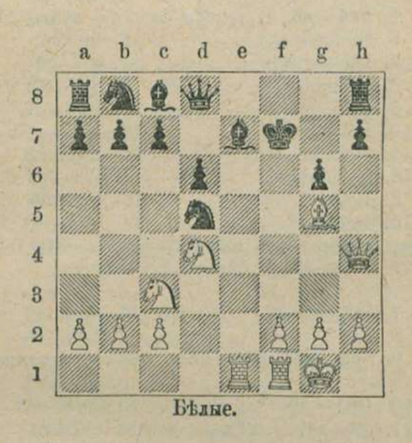
7. Dd1—h5+ — 7. Kf7—e7. На g7—g6 слѣдуетъ 8. Dh5—d5+ и отбивается конь. Но выгоднѣе было бы отказаться отъ удержанія выигранной фигуры.

8. 0—0 — 8. g8—g6. Грозитъ Tf1—e1 и затѣмъ f2—f3. На Se4—f6 выигрываютъ Tf1—e1+.

9. Dh5—h4+. Бѣлые ходомъ Dh5—e2 выиграли бы коня, но предпочитаютъ болѣе изящное продолженіе.

9. Se4—f6

| | |
|---|---|
| 10. Lc1—g5 | 10. Ke7—f7 |
| 11. Sb1—c3 | 11. Lf8—e7 |
| 12. Ta1—e1 | 12. Sf6—d5 |



Бѣлые.

13. f2—f4. Изящно.

13. Le7—f6

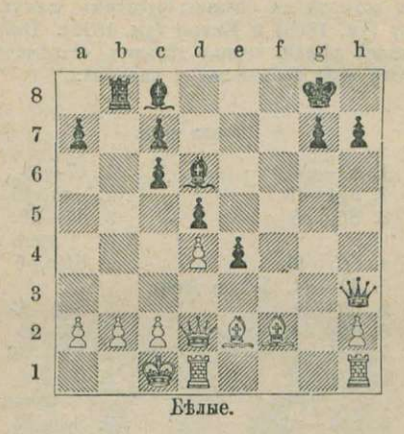
| | |
|---|---|
| 14. Sc3n.d5 | 14. Lf6n.d4+ |
| 15. Kg1—h1 | 15. Dd8—f8 |
| 16. f4—f5 | 16. Lc8n.f5 |
| 17. Tf1n.f5+ | 17. g6n.f5 |
| 18. Dh4—h5+ | 18. Kf7—g8 |
| 19. Sd5—e7+ | 19. Kg8—g7 |

20. Lg5—h6+ 20. Kg7—f6
21. Dh5n.f5 и даютъ матъ.

## Сорокъ шестая партія.

Бѣлые—Бирдъ. Черные—Морфи.

1. e2—e4 1. e7—e5
2. Sg1—f3 2. d7—d6
3. d2—d4 3. f7—f5
4. Sb1—c3. Лучшее продолженіе по Цукерторту.
4. f5n.e4
5. Sc3n.e4. Здѣсь Цукертортъ рекомендуетъ:
5. Sf3n.e5 5. d6n.e5
6. Dd1—h5+ 6. Ke8—d7.
7. d4n.e5 7. g7—g6
8. Dh5—g4+ 8. Kd7—e8
9. Dg4n.e4. У бѣлыхъ двѣ пѣшки за офицера и сильное нападеніе.
5. d6—d5
6. Se4—g3. И теперь было бы лучше Sf3n.e5:
6. Sf3n.e5 6. d5n.e4
7. Dd1—h5+ 7. g7—g6
8. Se5n.g6 8. Sg8—f6
9. Dh5—e5+ 9. Ke8—f7
10. Lf1—c4+ 10. Kf7—g7
11. Sg6n.h8 11. Kg7n.h8
12. Lc1—g5 12. Lf8—g7
13. Lg5n.f6 13. Lg7n.f6
14. De5n.e4 14. Sb8—c6. Пѣшка d4 не можетъ быть взята слономъ въ виду 0—0—0.
15. 0—0—0. У бѣлыхъ игра лучше.
6. e5—e4
7. Sf3—e5 7. Sg8—f6
8. Lc1—g5 8. Lf8—d6
9. Sg3—h5. Слишкомъ преждевременное нападеніе.
9. 0—0
10. Dd1—d2 10. Dd8—e8
11. g2—g4. Ошибка, стоющая пѣшки.
11. Sf6n.g4
12. Se5n.g4 12. De8n.h5
13. Sg4—e5 13. Sb8—c6
14. Lf1—e2 14. Dh5—h3
15. Se5n.c6 15. b7n.c6
16. Lg5—e3 16. Ta8—b8
Точно разсчитанный ходъ.
17. 0—0—0 17. Tf8n.f2. Прекраснѣйшая комбинація пожертвованія.
18. Le3n.f2



Бѣлые.

18. Dh3—a3

Ходъ, объясняющій смыслъ пожертвованія ладьи.

19. c2—c3. У бѣлыхъ нѣтъ лучшаго хода. Ферзь не можетъ быть взятъ, такъ какъ грозитъ немедленный матъ Ld6п.a3. — 19. Da3п.a2

| | |
|---|---|
| 20. b2—b4 | 20. Da2—a1+ |
| 21. Kc1—c2 | 21. Da1—a4+ |
| 22. Kc2—b2 | 22. Ld6п.b4 |
| 23. c3п.b4 | 23. Tb8п.b4+ |

24. Dd2п b4. На Kb2—c1 послѣдуетъ матъ въ два хода.

24. Da4п.b4+

25. Kb2—c2. Лучше было Kb2—a2, что вынудило бы у бѣлыхъ вѣчный шахъ.

25. e4—e3

| | |
|---|---|
| 26. Lf2п.e3 | 26. Lc8—f5+ |

27. Td1—d3. Вынужденный. На Le2—d3 послѣдовало бы Db4—c4+ съ выигрышемъ слона.

27. Db4—c4+

| | |
|---|---|
| 28. Kc2—d2 | 28. Dc4—a2+ |
| 29. Kd2—d1 | 29. Da2—b1+ |

и выигрываютъ. Это одна изъ знаменитѣйшихъ партій Морфи.

## Русская партія или игра Петрова.

| | |
|---|---|
| 1. e2—e4 | 1. e7—e5 |
| 2. Sg1—f3 | 2. Sg8—f6 |

Это начало называется русской партіей, изслѣдованіемъ которой мы обязаны русскимъ шахматистамъ Петрову (ум. 1866) и Енишу (ум. 1872). Вмѣсто защиты своей пѣшки, черные дѣлаютъ встрѣчное нападеніе. Это игра правильная и надежная.

### Первая игра.

| | | |
|---|---|---|
| | 1. e2—e4 | 1. e7—e5 |
| | 2. Sg1—f3 | 2. Sg8—f6 |
| | 3. Sf3n.e5 | 3. d7—d6. Лучше всего (A). |
| | 4. Se5—f3 | 4. Sf6n.e4 |
| | 5. d2—d4. Лучше всего. | |
| Если: | 5. d2—d3 | 5. Se4—f6 |
| | 6. d3—d4 | 6. d6—d5 |
| | 7. Lf1—d3 | 7. Lf8—d6 |
| | 8. 0—0 | 8. 0—0. Партіи равны. |
| | или | |
| | 5. Sb1—c3 | 5. Se4n.c3 |
| | 6. d2n.c3 | 6. Lf8—e7 |
| | 7. Lf1—c4 | 7. 0—0 |
| | 8. 0—0 | 8. Sc8—g4. Партіи равны. |
| | | 5. d6—d5 |
| | 6. Lf1—d3 | 6. Sb8—c6. Лучше всего. |
| Если: | | 6. Lf8—d6 |
| | 7. 0—0 | 7. 0—0 |
| | 8. c2—c4 | 8. Lc8—e6 |
| | 9. Dd1—c2 | 9. Sc4—f4 |
| | или | |
| | | 6. Lf8—e7 |
| | 7. 0—0 | 7. 0—0 |
| | 8. c2—c4 | 8. Se4—f6 |
| | или | |
| | | 6. Se4—f6 |
| | 7. 0—0 | 7. Lf8—e7 |
| | 8. c2—c7 | 8. d5n.c4 или 0—0. |

Положеніе бѣлыхъ нѣсколько лучше.

| | |
|---|---|
| 7. 0—0 | 7. Lf8—e7 |
| 8. c2—c4 | 8. Le4—f6 (a) при |

равной игрѣ.

### a.

| | |
|---|---|
| | 8. Lc8—g4 |
| 9. Sb1—c3 | 9. Se4n.c3 |
| 10. b2n.c3 | 10. 0—0. |

Партіи равны.

## A.

3. . . . — 3. Sf6n.e4. Ходъ слабый.

4. Dd1—e2 — 4. Dd8—e7. Лучше всего.

5. De2n.e4 — 5. d7—d6

6. d2—d4 — 6. f7—f6

7. f2—f4 — 7. Sb8—d7. Лучше всего. Если Sb8—c6, то слѣдуетъ 8. Lf1—b5.

8. Sb1—c3

Бѣлые.

Коня нужно взять, такъ какъ ферзь прикрытъ.

9. Lc3—d5 — 9. De7—d6. Лучше всего.

10. d4n.e5 — 10. f6n.e5

11. f4n.e5 — 11. Dd6—c6. На Sd7n.e5 бѣлые ходомъ 12. Lc1—f4 выиграли бы коня.

12. Lf1—b5 и выигрываютъ.

## a.

| | |
|---|---|
| | 8. f6n.e5 |
| 9. f4n.e5 | 9. d6n.e5 |
| 10. Sc3—d5 | 10. Sd7—f6 |
| 11. Lf1—b5+ | 11. c7—c6 |
| 12. Sd5n.f6 | 12. g7n.f6 |

Если: 12. De7n.f6

13. Th1—f1 13. Df6—e6 (a.)

14. d4—d5 и выигрываютъ.

## а.

13. Df6—d6

14. d4n.e5 14. Dd6—c5

15. Lb5—c4 и выигрываютъ.

13. Lb5n.c6+ 13. Ke8—d8

Относительно b7n.c6 см. партію С.—Кизерицкій.

14. Lc1—d2 14. a7—a5. Лучше всего. На b7n.c6 бѣлые 15. Te4n.c6 выигрываютъ въ нѣсколько ходовъ.

15. 0—0—0 15. b7n.c6

16. De4n.c6 16. Ta8—a6. На Lc8—b7 выигрывается 17. Ld2n.a5+, Ta8n.a5; 18. d4 n.c5+.

17. Ld2n.a5+ 17. Ta6n.a5

18. d4n.e5+ 18. Lc8—b7

19. e5—e6 и выигрываютъ.

## Вторая игра.

1. e2—e4 1. e7—e5
2. Sg1—f3 2. Sg8—f6
3. d2—d4 3. Sf6n.e4 (A)
4. Lf1—d3 4. d7—d5
5. d4n.e5

Если: 5. Sf3n.e5 5. c7—c5

6. 0—0 6. c5n.d4
7. Ld3—b5+ 7. Lc8—d7
8. Se5n.d7 8. Sb8n.d7
9. Dd1n.d4 при равной игрѣ.

5. Sb8—c6

6. 0—0 6. Lf8—c5
7. c2—c4 7. Lc8—e6
8. c4n.d5 8. Dd8n.d5
9. Ld3n.e4 9. Dd5n.e4
10. Sb1—c3 10. De4—f5.

Партіи равны.

## А.

3. e5n.d4

4. e4—e5 4. Sf6—e4
5. Dd1n.d4 (a.) 5. Se4—c5
6. Lf1—c4. Позиція бѣлыхъ нѣсколько лучше.

### а.

| | |
|---|---|
| 5. Sf3n.d4 | 5. d7—d6 |
| 6. e5n.d6 | 6. Lf8n.d6 |
| 7. Lf1—c4 | 7. Ld6—c5 |
| 8. Lc1—e3 | 8. Lc5n.d4 |
| 9. Dd1n.d4 | 9. Dd8n.d4 |
| 10. Le3n.d4 | 10. 0—0 |

Партіи равны.

### Третья игра.

| | |
|---|---|
| 1. e2—e4 | 1. e7—e5 |
| 2. Sg1—f3 | 2. Sg8—f6 |
| 3. Lf1—c4 | 3. Sf6n.e4 |
| 4. Dd1—e2 | 4. d7—d5 |
| 5. d2—d3 (A) | 5. Se4—c5 |
| 6. De2n.e5+ | 6. Lc8—e6 |
| 7. Lc4—b3 | 7. Sd8—c6 |
| 8. De5—e2 | 8. Lf8—d6 |
| 9. 0—0 | 9. 0—0. |

Партіи равны.

### А.

5. Sf3n.e5 — 5. Lf8—c5. Лучше всего.

6. d2—d3. Лучше, чѣмъ 0—0, послѣ чего черные тоже рокируютъ и затѣмъ идутъ съ выгодой на e8 ладьею. — 6. d5n.c4 (а.)

7. d3n.e4. Лучше всего. На De2n.e4 черные съ выгодою 0—0. — 7. Lc8—e6

8. 0—0. У бѣлыхъ хорошая игра.

### а.

6. Lc5n.f2+

7. Ke1—d1 — 7. Lf2—b6. Лучше и проще всего черные 0—0.

8. Se5n.f7 — 8. Lc8—g4. Если Ke8n.f7, то бѣлые съ выгодой 9. De2n.g4.

9. Sf7n.d8. На De2n.g4 послѣдуетъ Se4—f2+.

| | |
|---|---|
| | 9. Lg4n.e2+ |
| 10. Kd1n.e2 | 10. Se4—f2 |
| 11. Th1—f1 | 11. d5n.c4 |
| 12. Sd8—c6 | 12. c4n d3+ |
| 13 c2n.d3 | 13. Ke8—e7 |

| | |
|---|---|
| 14. Se6n.g7 | 14. Th8—g8 |
| 15. Sg6—f5+ | 15. Ke7—e6 |
| 16. Lc1—e3 | 16. Lb6n.e3 |

17. Sf5n.e3. У бѣлыхъ пѣшкой больше.

### Четвертая игра.

| | |
|---|---|
| 1. e2—e4 | 1. e7—e5 |
| 2. Sg1—f3 | 2. Sg8—f6 |
| 3. Sb1—c3 | 3. Lf8—b4 |
| 4. Sf3n.e5 (A.) | 4. Lb4n.c3 |
| 5. d2n.c3 | 5. d7—d6 |
| 6. Se5—f3 | 6. Sf6n.e4 |
| 7. Lf1—d3 | 7. Se4—f6 |
| 8. 0—0 | 8. 0—0. |

Партіи равны.

### A.

| | |
|---|---|
| 4. Sc3—d5 | 4. Sf6n.d5 |
| 5. e4n.d5 | 5. 0—0 |
| 6. Lf1—c4 | 6. e5—e4 |
| 7. Sf3—d4 | 7. Lb4—c5 |
| 8. Sd4—b3 | 8. Lc5—b6 |
| 9. 0—0 | 9. d7—d6 |

10. d2—d4. Бѣлые стоятъ хорошо.

## Партіи къ игрѣ Петрова.

### Сорокъ седьмая партія.

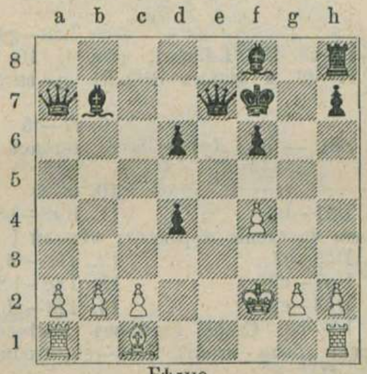
| Бѣлые—С. | Черные—Кизерицкій. |
|---|---|
| 1. e2—e4 | 1. e7—e5 |
| 2. Sg1—f3 | 2. Sg8—f6 |
| 3. Sf3n.e5 | 3. Sf6n.e4. Нехорошій ходъ. |
| 4. Dd1—e2 | 4. Dd8—e7 |
| 5. De2n.e4 | 5. d7—d6 |
| 6. d2—d4 | 6. f7—f6 |
| 7. f2—f4 | 7. Sb8—d7 |
| 8. Sb1—c3 | 8. f6n.e5. Черные вынуждены взять коня, такъ какъ ферзь прикрытъ и потому конь можетъ уйти. |
| 9. Sc3—d5 | 9. Sd7—f6 |
| 10. Sd5n.f6+ | 10. g7n.f6 |
| 11. Lf1—b5+ | 11. c7—c6 |

| | |
|---|---|
| 12. Lb5n.c6+ | 12. b7n.c6 |
| 13. De4n.c6+ | 13. Ke8—f7. |

Черные жертвуютъ качествомъ ради сильнаго нападенія.

| | |
|---|---|
| 14. Dc6n.a8 | 14. Lc8—b7 |
| 15. Da8n.a7 | 15. e5n.d4+ |

16. Ke1—f2. У бѣлыхъ нѣтъ лучшаго хода.



Бѣлые.

| | |
|---|---|
| | 16. Th8—g8 |
| 17. Th1—g1 | 17. De7—e4 |

18. g2—g3. Дурно было бы Lc1—d2:

| | |
|---|---|
| 18. Lc1—d2 | 18. Tg8n.g2+ |
| 19. Tg1n.g2 | 19. De4n.g2+ |
| 20. Kf2—e1 | 20. Dg2—g1+ |
| 21. Ke1—e2 | 21. d4—d3+ и выигрываютъ ферзя. |
| | 18. De4n.c2+ |
| 19. Kf2—f1 | 19. Dc2—d1+ |
| 20. Kf1—f2 | 20. Dd1—f3+ |
| 21. Kf2—e1 | 21. Lf8—g7 |
| 22. Da7n.d4 | 22. Tg8—e8+ |
| 23. Ke1—d2 | 23. Te8—e2+ |
| 24. Kd2—d1 | 24. Te2—f2+ |
| 25. Kd1—e1 | 25. Df3—e2. Матъ. |

Эта партія служитъ примѣромъ замѣчательной игры Кизерицкаго.

### Сорокъ восьмая партія.

| Бѣлые—Гунсбергъ. | Черные—Вейсъ. |
|---|---|
| 1. e2—e4 | 1. e7—e5 |
| 2. Sg1—f3 | 2. Sg8—f6 |

3. Sf3n.e5. Стейницъ считаетъ d2—d4 лучшимъ продолженіемъ.

| | |
|---|---|
| | 3. d7—d6 |
| 4. Se5—f3 | 4. Sf6n.e4 |
| 5. d2—d4 | 5. d6—d5 |
| 6. Lf1—d3 | 6. Sb8—c6 |
| 7. 0—0 | 7. Lf8—e7. |

8. Tf1—e1. Лучше чѣмъ обычный ходъ c2—c4.

8. Lc8—g4

9. c2—c3. На Ld3n.e4, d5n.e4; 10. Te1n.e4 слѣдуетъ f7—f5 и затѣмъ Sc6n.d4 съ выгодой для черныхъ.

9. f7—f5

10. Sb1 — d2. Лучше всего тотчасъ же Dd1—b3.

| | |
|---|---|
| | 10. 0—0 |
| 11. Dd1—b3 | 11. Kg8—h8. |

Черные ради нападенія жертвуютъ пѣшкой b.

| | |
|---|---|
| 12. Db3n.b7 | 12. Tf8—f6 |
| 13. Db7—b3 | 13. Ta8—b8 |
| 14. Db3—c2 | 14. Tf6—g6 |

15. b2—b3. Слабо, Стейницъ замѣчаетъ, что бѣлые должны были играть Ld3—e2, чтобы затѣмъ пойти Sd2—f1.

| | |
|---|---|
| | 15. Le7—d6 |
| 16. Ld3—e2 | 16. Lg4—h3 |
| 17. Le2—f1 | 17. Dd8—f6 |

18. g2—g3. Рѣшающая ошибка. Гораздо лучше было бы, какъ Стейницъ указываетъ:

| | |
|---|---|
| 18. Te1—e3 | 18. f5—f4 |
| 19. Sd2n.e4 | 19. d5n.e4 |
| 20. Te3n.e4 | 20. Lh3—f5 |
| 21. Lf1—d3 | 21. Lf5n.e4 |

22. Ld3n.e4 отыгрываютъ качество и имѣютъ двѣ лишнія пѣшки.

| | |
|---|---|
| | 18. Lh3n.f1 |
| 19. Kg1n.f1 | 19. Tb8—f8 |

20. Sd2n.e4. Тоже очень слабо; ладьямъ открывается линія f.

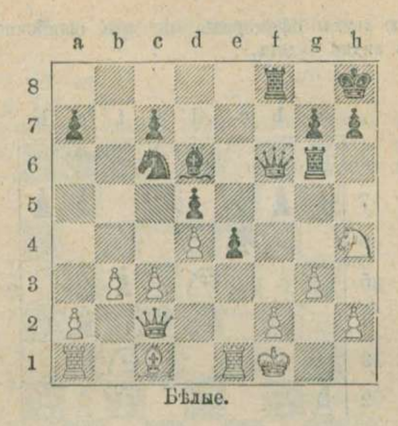
| | |
|---|---|
| | 20. f5n.e4 |
| 21. Sf3—h4 | |

21. Tg6n.g3. Прекрасная комбинація пожертвованія.

| | |
|---|---|
| 22. h2n.g3 | 22. Ld6n.g3 |

23. Kf1—g2. На Sh4—g2 выигрывается 24. Lg3n.f2.

| | |
|---|---|
| | 23. Lg3n.h4 |
| 24. Lc1—e3 | 24. Df6—f3+ |
| 25. Kg2—h2 | 25. Lh4—e7 |



Бѣлые.

| | |
|---|---|
| 26. Kh2—g1 | 26. Tf8—f6 |
| 27. Kg1—f1 | 27. Df3—g4 |

Прекрасный ходъ, подготовляющій рѣшающій ходъ ладьи.

| | |
|---|---|
| 28. Dc2—d1 | 28. Tf6—f3 |
| 29. Ta1—c1 | 29. Dg4—h3+ и вы- |

игрываютъ, такъ какъ на 30. Kf1—e2 послѣдуетъ Tf3n.e3+ 31. f2n.e3 и Dh3—g2 матъ, а на 30. Kf1—g1 вынуждается Le7—d6 скорая побѣда

**Сорокъ девятая партія.**

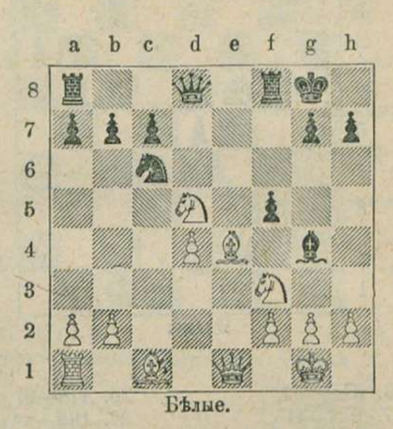
| | |
|---|---|
| Бѣлые—Шифферсъ и Чигоринъ. | Черные—Алапинъ и Петровскій. |
| 1. e2—e4 | 1. e7—e5 |
| 2. Sg1—f3 | 2. Sg8—f6 |
| 3. Sf3n.e5 | 3. d7—d6 |
| 4. Se5—f3 | 4. Sf6n.e4 |
| 5. d2—d4 | 5. d6—d5 |
| 6. Lf1-d3 | 6. Sb8—c6 |
| 7. 0—0 | 7. Lf8—e7 |
| 8. c2—c4 | 8. Lc8—g4 |
| 9. Tf1—e1 | 9. Se4—f6 |
| 10. c4n.d5 | 10. Sf6n.d5 |
| 11. Sb1—c3 | 11. 0—0. Если Sc6n. |

d4, то 11. Dd1—a4+ и выигрываютъ фигуру.

| | |
|---|---|
| 12. Ld3—e4 | 12. Le7—b4. Ошибка |
| 13. Sc3n.d5 | 13. Ld4n.e1 |
| 14. Dd1n.e1 | 14. f7—f5. Черные |

ходомъ 12. Le7—b4 думали ходомъ 14. получить

за ладью двухъ офицеровъ, но это ошибочно, какъ сейчасъ видно будетъ.



Бѣлые.

15. Lc1—g5

Если: 15. Le4—c2     15. Lg4n.f3
16. g2n.f3     16. Sc6n.d4
17. De1—d1     17. Sd4n.c2 и выигрываютъ качество.

15. Dd8—d6

Если:     15. Dd8—d7
16. Le4—c2     16. Lg4n.f3
17. g2n.f3     17. Sc6n.d4
18. De1—d1 и черные не могутъ взять ни коня, ни слона.

16. Sd5—e7+     16. Sc6n.e7
17. Lg5n.e7. Рѣшающій. Слонъ не можетъ быть взятъ въ виду 18. Le4—d5+.

17. Dd6—d7
18. Le7n.f8     18. f5n.e4
19. Sf3—e5     19. Dd7n.d4
20. Se5n.g4     20. Ta8n.f8
21. De1—c3     21. c7—c5
22. Sg4—e3     22. Tf8—d8
23. Kg1—f1     23. Dd4—d3+
24. Dc3n.d3     24. e4n.d3
25. Kf1—e1     25. b7—b5
26. b2—b3     26. Td8—d4
27. Ke1—d2     27. Td4—f4
29. f2—f3     28. c5—c4
29. Ta1—c1 и выигрываютъ.

## Игра королевскимъ слономъ.

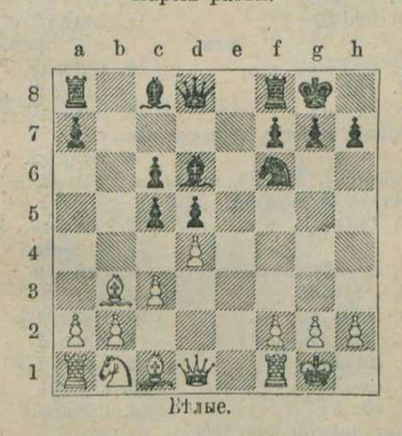
1. e2—e4 1. e7—e5
2. Lf1—c4

Это начало слабѣе игры королевскимъ конемъ, и потому вышло изъ моды. Лучшій отвѣтъ черныхъ 2. Sg8—f6, или 2. Lf8—c5. Хуже гамбитъ 2. f7—f5.

### Первая игра.

1. e2—e4 1. e7—e5
2. Lf1—c4 2. Sg8—f6
3. Sg1--f3. Лучше всего. (A. B. C. D.)
3. Sf6n.4. Лучше всего.
4. d2—d3. Лучше всего. (a. b. c.)
4. Se4—f6
5. Sf3n e5 5. d7—d5
6. Lc4—b3 6. Lf8—d6
7. d3—d4 7. 0—0
8. 0—0 8. c7—c5
9. c2—c3. 9. Sb8—c6
10. Se5n.c6. Дурно 10. f2—f4 въ виду Dd8—b6.
10. b7n.c6.

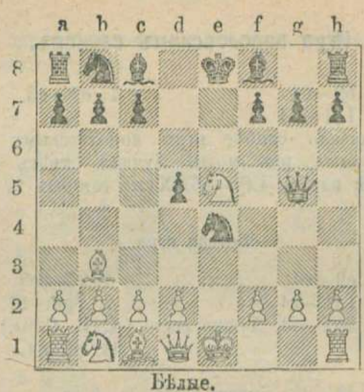
Партіи равны.



Бѣлые.

### a.

4. Sf3n.e5 4. d7—d5
5. Lc4—b3 5. Dd8—g5



Бѣлые.

6 Se5n.f7

| | | |
|---|---|---|
| Если: | 6. 0—0 | 6. Dg5n.e5 |
| | 7. Tf1—e1 | 7. Lf8—c5 |
| | 8. Dd1—e2 | 8. Lc8—g4 съ выгодой для черныхъ, напр.: |
| | 9. De2n.g4 | 9. Lc5n.f2+ |
| | 10. Kg1—f1 | 10. Lf2n.e1 |
| | 11. Dg4—c8+ | 11. Ke8—e7 |
| | 12. Dc8n.h8 | 12. Se4—g3+ |
| | 13. h2n.g3 | 13. Le1n.g3 и выигрываютъ. |

или

| | |
|---|---|
| 6. Dd1—e2 | 6. Dg5n.g2 |
| 7. Th1—f1 | 7. Lc8—e6 |
| 8. d2—d3 | 8. Se4—f6, при хорошей позиціи имѣютъ лишнюю пѣшку. |

6. Dg5n.g2. На Ke8n.f7 бѣлые 7. d2—d3, чтобы на Dg5n.g2, 8. Lb3n.d5+ отвѣтить съ выгодой.

| | |
|---|---|
| 7. Th1—f1 | 7. Sb8—c6. Лучше всего. |
| 8. d2—d4. Лучше всего. | 8. Lc8—h3 |
| 9. Dd1—d3 | 9. Sc6—b4 |
| 10. Dd3—d2 | 10. Dg2n.f1+ |
| 11. De2n.f1 | 11. Lh3n.f1 |
| 12. Ke1n.f1 | 12. Ke8+n f7 |
| 13. c2—c3 | 13. c7—c6 |
| 14. c3n.b4 | 14. Lf8n.b4. |

Черные должны выиграть.

## b.

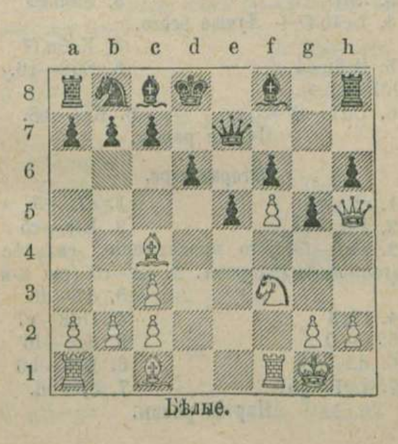
| | |
|---|---|
| 4. Dd1—e2 | 4. d7—d5 |
| 5. Sf3n.e5 | 5. Lf8—c5 |

| | |
|---|---|
| 6. 0—0 | 6. 0—0 |
| 7. Lc4—b3 | 7. Tf8—e8 |
| 8. d2—d3 | 8. Se4n.f2 къ выгодѣ черныхъ. |

## c.

4. Sb1—c3. Для нападенія черныхъ жертвуютъ пѣшкой. Но этотъ планъ разрушается.

| | |
|---|---|
| | 4. Se4n.c3. Лучше всего. |
| 5. d2n.c3 | 5. f7—f6. Лучше всего было бы: |
| | 5. c7—c6 |
| 6. Sf3n.e5 | 6. d7—d5 |
| 7. 0—0 | 7. Lf8—d6. Игра черныхъ хороша. |
| 6. 0—0 | 6. d7—d6 |
| 7. Sf3—h4 | 7. g7—g6. Чтобы помѣшать Dd1—h5+. |
| 8. f2—f4 | 8. Dd8—e7 |
| 9. f4—f5 | 9. g6—g5 |
| 10. Dd1—h5+ | 10. Ke8—d8 |
| 11. Sh4—f3. Дурно: | |
| 11. Sh4—g6 | 11. De7—e8 |
| 12. Dh5—h3 | 12. De8n.g6 |
| 13. f5n.g6 | 13. Lc8n.h3 |
| 14. g2n.f3 | 14. h7n.g6 и выигрываютъ. |
| | 11. h7—h6. Черные удерживаютъ выигранную пѣшку. |




Бѣлые.

### A.

3. d2—d4 | 3. e5n.d4. На Sf6n.e4 бѣлые съ выгодой 4. d4n.e5.
4. e4—e5 | 4. d7—d5
5. Lc4—b5+. На Lc4—b3 черные лучше всего Sf6—e4.
5. Lc8—d7
6. Lb5n.d7+ | 6. Sf6n.d7
7. Dd1n.d4 | 7. Sb8—c6
8. Dd4n.d5 | 8. Sd7n.e5.

Партія черныхъ хороша.

### B.

3. d2—d3 | 3. Lf8—c5
4. Sg1—f3 | 4. d7—d6
5. c2—c3 | 5. 0—0.

Партіи равны.

### C.

3. f2—f4 | 3. d7—d5
4. f4n.e5. На e4n.d5 лучше всего e5—e4.
4. Sf6n.e4
5. Dd1—f3 | 5. Dd8—h4+
6. g2—g3 | 6. Se4n.g3
7. h2n.g3 | 7. Dh4n.c4
8. Sb1—c3 | 8. Lc8—e6
9. d2—d3 | 9. Dc4—c6
10. Lc1—g5 | 10. d5—d4
11. Df3n.c6 | 11. Sb8n.c6.

Положеніе черныхъ лучше.

### D.

3. Sb1—c3 | 3. Sf6n.e4
4. Lc4n.f7+ Лучше всего.
4. Ke8n.f7
5. Sc3n.e4 | 5. Sb8—c6. Угрожаетъ Dd1—h5+.
6. Dd1—f3+ | 6. Kf7—e8.

Партіи равны.

### Вторая игра.

1. e2—e4 | 1. e7—e5
2. Lf1—c4 | 2. Lf8—c5
3. Sb1—f3. Это продолженіе сильнѣе чѣмъ предпочитаемое Филидоромъ. 3. c2—c3 (см. 3-я игра).
3. d7—d6
4. c2c3 | 4. Dd8—e7
5. 0—0 | 5. Sg8—f6
6. d2—d4 | 6. Lc5—b6
7. Lc1—g5 | 7. c7—c6.

Партіи равны.

**Третья игра.**

| | |
|---|---|
| 1. e2—e4 | 1. e7—e5 |
| 2. Lf1—c4 | 2. Lf8—c5 |

3. c2—c3. Это классическое продолженіе Филидора. Этотъ ходъ подготовляетъ d2—d4. Упомянемъ еще о трехъ другихъ продолженіяхъ.

3. Dd1—e2· Эта игра называется „гамбитъ Лопеца“. Бѣлые угрожаютъ Lc4n.f7+, Ke8n.f7; Te2—c4+ при чемъ выигрывается пѣшка. Другіе ходы ферзя, напр., 3. Dd1—f3 или Dd1—h5 преждевременны. Черные съ выгодой отвѣчаютъ Dd8—f6.

| | |
|---|---|
| | 3. Dd8—e7 |
| 4. f2—f4 | 4. Sg8—f6. Лучше |

всего. Продолженіе e5n.f4 и Lc5n.g1 для черныхъ невыгодны.

| | |
|---|---|
| 5. Sg1—f3 | 5. d7—d6 |
| 6. Sb1—c3 | 6. c7—c6 |
| 7. d2—d3 | 7. Lc8—g4. |

Партіи равны.

Далѣе:

| | |
|---|---|
| 3. b2—b4 | 3. Lc5n.b4 |

4. f2—f4. Двойной гамбитъ Макдонелля.

4. d7—d5. Лучше всего.

5. e4n.d5. На Lc4n.d5 слѣдуетъ c7 — c6 при хорошей позиціи. На 6. Ld5—b3 черные выигрываютъ Dd8—d4 пѣшку.

| | |
|---|---|
| | 5. e5—e4 |
| 6. Sg1—e2 | 6. Sg8—f6 |

7. c2—c3. Лучше чѣмъ 0—0, послѣ чего черные съ выгодой 0—0.

| | |
|---|---|
| | 7. Lb4—c5 |
| 8. d2—d4 | 8. e4n.d3 |
| 9. Dd1n.d3 | 9. 0—0. |

Партіи равны.

Наконецъ, невыгодно:

| | |
|---|---|
| 3. f2—f4 | 3. Lc5n.g1 |
| 4. Dd1—h5 (a.) | 4. Dd8—e7 |
| 5. Th1n.g1 | 5. d7—d6 |
| 6. f4—f5 | 6. Sg8—f6. Черные стоятъ хорошо. |

Партіи равны.

**a.**

| | |
|---|---|
| 4. Th1n.g1 | 4. Dd8—h4+ |
| 5. g2—g3 | 5. Dh4n.h2 |

6. Tg1—f1. На Ke1—f1 черные отвѣчаютъ d7—d5 и затѣмъ Lc8—h3+.

| | |
|---|---|
| | 6. Dh2n.g3+ и выигрываютъ. |
| | 3. Sg8—f6 (A. B.) |
| 4. d2—d4 | 4. e5n.d4 |
| 5. e4—e5. Лучше чѣмъ | |
| 5. c3n.d4 | 5. Lc5—b4+ |
| 6. Lc1—d2 | 6. Lb4n.d2+ |
| 7. Sb1n.d2 | 7. Sf6n.e4 |

8. Lc4n.f7+. На Sd2n.e4 ходомъ d7—d5 партіи уравновѣшиваются.

| | |
|---|---|
| | 8. Ke8n.f7 |
| 9. Dd1—h5+ | 9. g7—g6 |
| 10. Dh5—d5+ | 10. Kf7—g7 |
| 11. Sd2n.e4 | 11. Th8—e8 |
| 12. 0—0—0 | 12. c7—c6 |
| 13. Dh5—g5 | |

Партіи равны.

5. d7—d5

6. e5n.f6. Также и Lc4—b5+ и Lc4—b3.

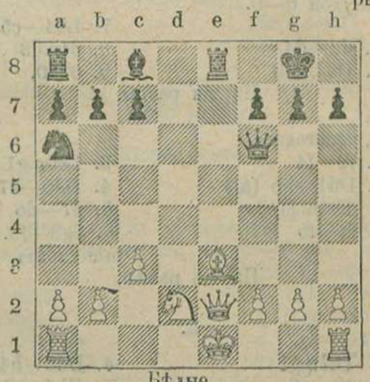
| | |
|---|---|
| | 6. d5n.c4 |
| 7. Dd1—h5 | 7. 0—0. Лучше всего. |

Черные только повидимому жертвуютъ фигурой; она вскорѣ отбивается.

| | |
|---|---|
| 8. Dh5n.c5 | 8. Tf8—e8+ |
| 9. Sg1—e2. Лучше всего. | |
| Если: 9. Ke1—f1 | 9. d4n.c3. Грозитъ |

матъ ходомъ Dd8—d1.

| | |
|---|---|
| 10. Sb1n.c3 | 10. Dd8—d3+ |
| 11. Sg1—e2 | 11. Te8n.e2 и выигрываютъ. |



Бѣлые.

| | |
|---|---|
| | 9. d4—d3 |
| 10. Lc1—e3 | 10. d3n.e2 |
| 11. Sb1—d2 | 11. Sb8—a6 |
| 12. Dc5n.c4 | 12. Dd8n.f6 |

13. Dc4n.e2. Партіи равны.

## A.

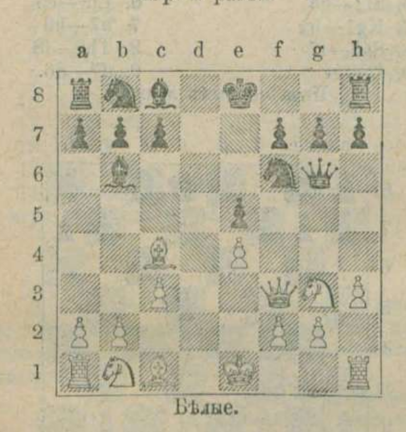
3. . . . 3. Dd8—g5. Это такъ называемая итальянская защита. 3. Dd8—e7 и Sb8—c6 также хорошо.

4. Dd1—f3

Если: 4. Ke1—f1 4. Dg5—e7
5. d2—d4 5. Lc5—b6
6. Sg1—f3 6. d7—d6. Положеніе черныхъ хорошее.

| | |
|---|---|
| | 4. Dg5—g6. Лучше всего. |
| 5. Sg1—e2 | 5. d7—d6 |
| 6. d2—d4 | 6. Lc5—b6 |
| 7. d4n.e5 | 7. d6n.e5 |
| 8. Se2—g3 | 8. Sg8—f6 |
| 9. h2—h3 | |

Партіи равны.



Бѣлые.

## B.

3. d7—d5. Продолженіе Льюса (1787—1870).

4. Lc4n.d5. Дурно e4n.d5 въ виду Lc5n.f2+, 5. Ke1n.f2, Dd8—h4+, 6. g2—g3, Dh4n.c4.

4. Sg8—f6

5. Dd1—f3. Лучше всего. 5. 0—0
6. Ld5—c4 6. Lc8—g4
7. Df3—d3 7. Dd8—e7
8. Sg1—e2 8. Sb8—c6
9. 0—0 9. Ta8—d8
10. Dd3—c2. У бѣлыхъ пѣшкой болѣе.

**Четвертая игра.**

Гамбитъ черныхъ.

1. e2—e4 1. e7—e5
2. Lf1—c4 2. f7—f5. Продолженіе неправильное, но удобное противъ слабѣйшаго партнера.

3. d2—d3. Лучше всего. Дурно 3. e4n.f5 и 3. Lc4n.g8 (A. и B.)

3. Sg8—f6

4. f2—f4. Не такъ хорошо:

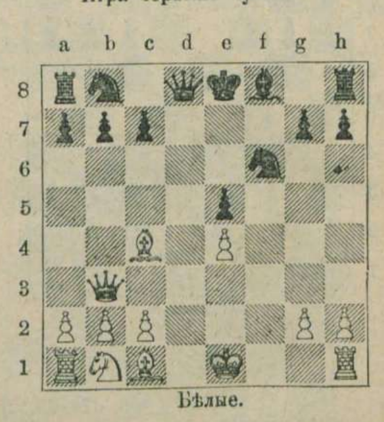
4. Sg1—f3 4. c7—c6. Лучше всего.

5. 0—0. Пѣшку e5 нельзя взять въ виду Dd8—a5+.

5. Dd8—c7

6. Sf3—g5 6. Lf8—c5
7. Kg1—h1 7. h7—h6
8. Sg5—f7 8. Th8—f8
9. f2—f4 9. d7—d6.

Игра черныхъ лучше.



Бѣлые.

4. d7—d6

5. Sg1—f3 5. f5n.e4

Если; 5. e5n.f4

6. 0—0 6. f5n.e4
7. d3n.e4 при лучшей игрѣ.
6. d3n.e4 6. Lc8—g4
7. f4n.e5 7. Lg4n.f3
8. Dd1n.f3 8. d6n.e5
9. Df3—b3. Игра бѣлыхъ лучше.

## A.

3. e4n.f5. Невыгодно. 3. Sg8—f6
4. d2—d4 (a.) 4. e5n.d4
5. Dd1n.d4 5. d7—d5
6. Lc4—d3 6. Sb7—c6
7. Dd4—e3+ 7. Ke8—f7
Угрожая Lf8—b4+ и затѣмъ Th8—e8
8. Sg1—e2 8. Lf8—b4+
9. c2—c3 9. Th8—e8.
Игра черныхъ хороша.

## a.

4. g2—g4 4. d7—d5
5. Lc4—b3 5. h7—h5
6. g4—g5 6. Sf6—e4
7. h2—h4 7. Lf8—c5
8. Sg1—h3 8. Lc8n.f5
9. d2—d3 9. Lf5n.h3
10. d3n.e4 10. Lh3—g2
11. Th1—h2 11. Lg2n.e4
12. f2—f3 12. Le4—f5
13. Dd1n.d5 13. Dd8n.d5
14. Lb3n.d5 14. c7—c6. У черныхъ игра нѣсколько лучше.

## B.

3. Lc4n.g8. Ходъ, излюбленный начинающими; плохъ; хотя черные лишаются рокировки и иногда нѣсколькихъ пѣшекъ, но позиція ихъ становится крайне угрожающей.

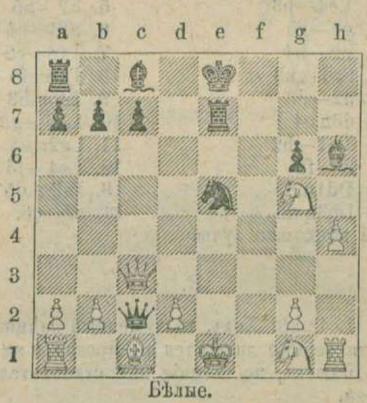
3. Th8n.g8

4. Dd1—h5+ (a.). Вслѣдствіе этого шаха бѣлые выигрываютъ пѣшку. Но за то ферзь вынужденъ дѣлать безполезные и опасные ходы. Лучше 3. d2—d3, и тогда Dd8—e7 игры уравниваются.

4. g7—g6
5. Dh5n.h7 5. Tg8—g7

6. Dh7—h8. Ферзь вынужденъ идти на h8, что невыгодно. Если 6. Dh7—h3, то f5n.e4 и затѣмъ d7—d5.

| | |
|---|---|
| | 6. Dd8—g5 |
| 7. Dh8—h3 | 7. f5n.e4 |
| 8. Sb1—c3 | 8. Dg5—f5 |
| 9. Dh3—e3 | 9. Tg7—f7 |
| 10. Sc3n.e4 | 10. d7—d5 |
| 11. Se4—g5 | |
| Если: 11. Se4—g3 | 11. Df5n.c2 |
| 12. Sg1—f3 | 12. Sb8—c6 |
| 13. 0—0. Лучше всего. | 13. Lf8—d6 при прекрасной позиціи. |
| | 11. Lf8—h6 |
| 12. h2—h4 | 12. Df5n.c2 |
| 13. f2—f4 | 13. Tf7—e7 |
| 14. f4n.d4 | 14. d5—d4 |
| 15. De3n.d4 | |
| Если: 15. De3—e2 | 15. Sb8—c6 |
| 16. Sg1—f3 | 16. Lc8—g4 и выигрываютъ. |
| | 15. Sb8—c6 |
| 16. Dd4—c3 | 16. Sc6n.e5 и выигрываютъ. |



Бѣлые.

| | |
|---|---|
| Если: 17. Dc3n.c2 | 17. Se5—d3+ |
| 18. Ke1—d1 (или—f1). | 18. Te7—e1. Матъ. |

a.

| | |
|---|---|
| 4. e4n.f5 | 4. d7—d5. Лучше всего. |
| 5. Dd1—d5+ | |

| | |
|---|---|
| Если: 5. g2—g4 | 5. h7—h5 |
| 6. h2—h3 | 6. h5n.g4 |
| 7. h3n.g4 | 7. g7—g6 |
| 8. f5n.g6 | 8. Tg8n.g6 |
| 9. f2—f3 | 9. e5—e4. |

Игра черныхъ лучше.

| | |
|---|---|
| | 5. g7—g6 |
| 6. f5n.g6 | 6. Tg8n.g6 |
| 7. Dh5n.h7. Лучше: | |
| 7. Sg1—f3 | 7. Sb8—c6 |
| 8. Dh5n.h7 | 8. Dd8—f6 |
| 9. d2—d3 | 9. Lf8—c5 |
| 10. Lc1—e3 | 10. Lc5n.e3 |
| 11. f2n.e3 | 11. Tg6n.g2. |

Партіи равны.

| | |
|---|---|
| | 7. Dd8—f6 |
| 8. Dh7n.c7 | 8. Sb8—c6 |
| 9. Dc7—h7. Угрожало Tg6n.g7 | |
| | 9. Tg6n.g2 |
| 10. Dh7—g5+ | 10. Ke8—d8 |
| 11. Dh5—e2 | 11. Sc6—d4 |
| 12. De2—f1 | 12. Sd4n.c2+ |
| 13. Ke1—d1 | 13. Tg2n.f2 и выигрываютъ. |

## Партіи къ игрѣ королевскимъ слономъ.

### Пятидесятая партія.

Играна въ Нью-Іоркѣ въ 1879 г.

| Бѣлые—Лойдъ. | Черные—Дельмаръ. |
|---|---|
| 1. e2—e4 | 1. e7—e5 |
| 2. Lf1—c4 | 2. Sg8—f6 |
| 3. Sg1—f3 | 3. Sf6n.e4 |
| 4. d2—d3 | 4. Se4—f6 |
| 5. Sf3n.e5 | 5. d7—d5 |
| 6. Lc4—b3 | 6. Lf8—d6 |

7. Se5—f3. Здѣсь d3—d4 лучшій ходъ. При сдѣланномъ же теряется выгода наступленія.

| | |
|---|---|
| | 7. 0—0 |
| 8. 0—0 | 8. Lc8—g4 |
| 9. Lc1—g5 | 9. c7—c6. Пѣшка d5 должна быть защищена. |
| 10. Sb1—d2 | 10. Sb8—a6 |

11. c2—c3. Чтобы помѣшать обмѣнъ слона.

| | |
|---|---|
| | 11. Sa6—c5 |
| 12. Ld3—c2 | 12. Sc5—e6 |
| 13. Lg5—h4 | 13. Se6—f4. |

Черные очень искусно повели коня въ атаку.

| | |
|---|---|
| 14. Tf1—e1 | 14. Dd8—d7 |

15. Sd2—f1. Чтобы отсюда идти конемъ на лучшія мѣста. Если Lg5n.f6, g7n.f6, то впослѣдствіи Kg8—h8 и затѣмъ Tf8—g8 съ выгодой для черныхъ.

| | |
|---|---|
| | 15. Tf8—e8 |
| 16. Sf1—e3 | 16. Lg4—h5 |
| 17. Lh4—g3 | 17. c6—c5 |

18. Lc2—a4. Слабо, такъ какъ тотчасъ же оттѣсняется.

| | |
|---|---|
| | 18. b7—b5 |
| 19. La4—b3 | 19. Ta8—d8 |
| 20. a2—a4 | 20. Lh5n.f3. |

Черные играютъ окончаніе прекрасно.

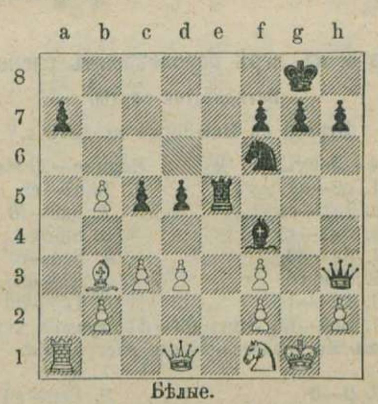
21. g2n.f3. Если Dd1n.f3, То Sf4n.d3.

| | |
|---|---|
| | 21. Dd7—h3 |

22. Lg3n.f4. Грозило Te8n.e3 и затѣмъ матъ Dh3—g2.

| | |
|---|---|
| | 22. Ld6n.f4 |
| 23. Se3—f1 | 23. Te8n.e1 |
| 24. Dd1n.e1 | 24. Td8—e8 |
| 25. De1—d1 | 25. Te8—e5 |

26. a4n.b5. Съ цѣлью отвѣтить на Te5—g5+, Sf1—g3. Но черные выигрываютъ дальнѣйшей комбинаціей пожертвованія.



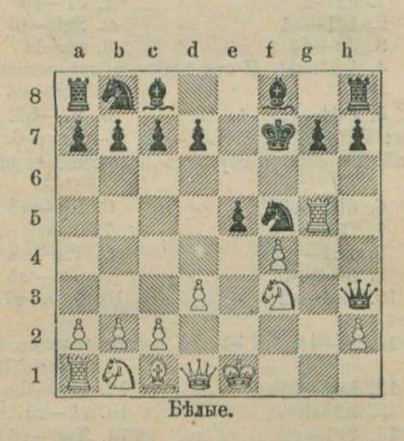
Бѣлые.

| | |
|---|---|
| | 26. Lf4n.h2+ |
| 27. Sf1n.h2 | 27. Te5—g5+ |
| 28. Sh2—g4 | 28. Tg5—h5 |
| 29. Sg4—h2 | 29. Dh3n.h2+ |
| 30. Kg1—f1 | 30. Th5—e5 и выигрываютъ. |

Окончаніе прекрасное. Оно является настоящей шахматной задачей.

### Пятьдесятъ первая партія.

| Бѣлые—Рихтеръ. | Черные—Гармонистъ. |
|---|---|
| 1. e2—e4 | 1. e7—e5 |
| 2. Lf1—c4 | 2. Sg8--f6 |
| 3. f2—f4 | 3. Sf6n.e4. Лучше d7—d5. |
| 4. d2—d3 | 4. Dd8—h4+ |
| 5. g2—g3 | 5. Se4n.g3 |
| 6. Sg1—f3 | 6. Dh4—h5 |
| 7. Th1—g1 | 7. Sg3—f5 |
| 8. Tg1—g5 | 8. Dh5—h3 |
| 9. Lc4n.f7+ | 9. Ke8n.f7 |



Бѣлые.

10. Tg5—h5. Этимъ прекраснымъ ходомъ бѣлые выигрываютъ или коня f5 или ферзя.

| | |
|---|---|
| | 10. Dh3—g2 |
| 11. Th5n.f5+ | 11. Kf8—e8 |
| 12. Tf5—g5 | 12. Dg2—h3. Лучше всего. |
| 13. Tg5n.e5+ | 13. Ke8—d8 |
| 14. f4—f5 | 14. h7—h6. На Lf8—e7 послѣдуетъ 15. Te5n.e7. |
| 15. Dd1—e2 | 15. Lf8—d6 |
| 16. Te5—e4 | 16. Sb8—c6 |
| 17. Sb1—c3 | 17. b7—b6 |
| 18. Lc1—e3 | 18. Lc8—b7 |
| 19. 0—0—0. Партія бѣлыхъ очень хороша. | 19. Sc6—e7 |

12

20. Sc3—b5. Тонкая комбинація пожертвованія.

| | |
|---|---|
| | 20. Lb7n.e4 |
| 21. d3n.e4 | 21. Ld6—c5 |
| 22. Le3n.c5 | 22. b6n.c5 |
| 23. Sf3—e5 | 23. d7—d6. И другіе ходы не помогаютъ. |
| 24. Dd2—d2 | 24. Se7—c8. Чтобы помѣшать Sb5n.d6. |
| 25. Se5—f7+ | 25. Kd8—d7 |

26. Sf7n.h8 и выигрываютъ.

### Пятьдесятъ вторая партія.

| Бѣлые—Боденъ. | Черные—Бирдъ. |
|---|---|
| 1. e2—4 | 1. e7—e5 |
| 2. Lf1—c4 | 2. Sg8—f6 |
| 3. d2—d4 | 3. e5n.d4 |

4. Dd1n.d4. И это хорошее продолженіе.

| | |
|---|---|
| | 4. Sb8—c6 |
| 5. Dd4—e3 | 5. b7—b6. Правильнѣе: Lf8—b4+, 6. Lc1—d2, 0—0 или 6. c2—c3, Lb4—a5. Въ обоихъ случаяхъ положеніе черныхъ хорошее. |
| 6. Sb1—c3 | 6. Lf8—c5 |
| 7. De3—g3 | 7. 0—0 |
| 8. Lc1—g5 | 8. Tf8—e8 |
| 9. 0—0—0 | 9. Sc6—a5 |
| 10. Lc4—e2 | 10. Lc5—e7. Угрожало e4—e5. |

11. f2—f4. На e4—e5 послѣдовало бы Sf6—d5.

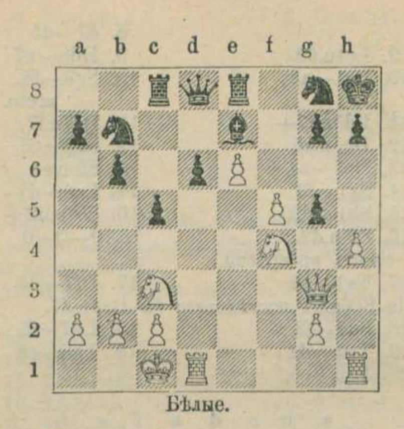
| | |
|---|---|
| | 11. Lc8—b7 |
| 12. Le2—f3 | 12. Kg8—h8 |
| 13. h2—h4 | 13. c7—c5 |
| 14. Sg1—e2 | 14. Ta8—c8 |
| 15. e4—e5 | 15. Sf6—g8 |
| 16. Lf3n.b7 | 16. Sa5n.b7 |
| 17. f4—f5 | 17. f7—f6 |
| 18. e5—e6 | 18. d7—d6. Бѣлые угрожали ходомъ Td1n.d7 взять ферзя. |

19. Sg2—f4. Прекрасный рѣшающій ходъ.

| | |
|---|---|
| | 19. f6n.g5 |
| 20. Sf4—g6+ | 20. h7n.g6 |
| 21. h4n.g5+ | 21. Sg8—h6 |
| 22. g5n.h6 | 22. Le7—g5+ |
| 23. Kc1—b1 | 23. Lg5n.h6 |
| Если: | 23. g7n.h6 |
| 24. Th1n.h6+ | 24. Lg5n.h6 |

25. Td1—h1 и выигрываютъ.

| | |
|---|---|
| 24. Dg3n.g6 | 24. Te8—e7 |
| 25. f5—f6 | 25. Dd8—e8 |



Бѣлые.

| | |
|---|---|
| 26. f6—f7 | 26. De8—f8 |
| 27. Th1n.h6+ | 27. g7n.h6 |
| 28. Td1—h1 | 28. Te7n.e6 |
| 29. Dg6n.e6 | 29. Kh8—h7 |
| 30. Sc3—e4 | 30. Tc8—c7 |

31. Se4—g5+ и матъ въ два хода.

**Пятьдесятъ третья партія.**

| | |
|---|---|
| Бѣлые—Макдоннель. | Черные—Боденъ. |
| 1. e2—e4 | 1. e7—e5 |
| 2. Lf1—c4 | 2. Lf8—c5 |
| 3. b2—b4 | 3. Lc5n.b4 |

4. c2—c3. При такомъ продолженіи черные могутъ удовлетворительно защититься и удержать пѣшку.

4. Lb4—c5

5. d2—d4 — 5. e5n.d4

6. c3n.d4. Повидимому здѣсь сильнѣе Sg1—f3, тогда игра принимаетъ характеръ гамбита Эванса.

6. Lc5—b4+

7. Ke1—f1. Бѣлые умышленно лишаются рокировки, такъ какъ въ иныхъ играхъ съ успѣхомъ можетъ послѣдовать Dd1—d3. Это, однако, въ данномъ случаѣ неудачно.

7. Lb4—a5.

Лучше Dd8—e7.

8. Dd1—h5. Вмѣсто этого бѣлые могли бы Lc4n.f7+ и затѣмъ Dd1—h6+ отыграть потерянную пѣшку.

| | |
|---|---|
| | 8. d7—d5 |
| 9. Lc4n.d5 | 9. Dd8—e7 |
| 10. Lc1—a3 | 10. Sg8—f6. Лучше всего. |
| 11. Ld5n.f7+ | 11. De7n f7 |
| 12. Dh5n.a5 | 12. Sb8—c6 |
| 13. Da5—a4 | 13. Sf6n.e4 |
| 14. Sg1—f3 | 14. Lc8—d7 |
| 15. Sb1—d2 | 15. Se4n.d2+ |
| 16. Sf3n.d2 | 16. 0—0—0 |

Черные стоятъ прекрасно.

17. Ta1—b1 — 17. Df7—d5. Лучше всего. На Sc6n.d4 послѣдовало бы Da4n.a7.

| | |
|---|---|
| 18. Sd2—f3 | 18. Lb7—f5 |
| 19. Tb1—d1 | 19. Th8—e8 |
| 20. La3—c5. | |

Бѣлые.

20. Dd5n.f3. . Прекрасно обдуманное пожертвованіе ферзя.

| | |
|---|---|
| 21. g2n.f3 | 21. Lf5—h3+ |
| 22. Kf1—g1 | 22. Te8—e6 |

23. Da4 — c2. Чтобы на Te6 — g6 пойти Dc2n.g6.

| | |
|---|---|
| | 23. Td8n.d4 |
| 24. Lc5n.d4 | 24. Sc6n.d4 и выигрываютъ. |

### Пятьдесятъ четвертая партія.

| Бѣлые—Макдоннель. | Черные—Бурдонне. |
|---|---|
| 1. e2—e4 | 1. e7—e5 |
| 2. Lf1—c4 | 3. Lf8—c5 |

| | |
|---|---|
| 3. b2—b4 | 3. Lc5n.b4 |
| 4. f2—f4 | 4. d7—d5 |
| 5. e4n.d5 | 5. e5—e4 |
| 6. Sg1—e2 | 6. Sg8—f6 |
| 7. 0—0 | 7. 0—0 |
| 8. Sb1—c3 | 8. c7—c6 |
| 9. d5n.c6 | 9. Sb8n.c6 |
| 10. Kg1—h1 | 10. Lc8—g4 |
| 11. Dd1—e1 | 11. e4—e3. |

Прекрасно разсчитанный ходъ. Если бѣлые возьмутъ пѣшку, то черные выигрываютъ офицера, какъ это обнаружится впослѣдствіи.

12. d2n.e3. Лучше было бы Lc4—d3.

12. Lg4n.e2

| | |
|---|---|
| 13. Lc4n.e2 | 13. Sf6—e4 |
| 14. Lc1—b2 | 14. Dd8—a5 |
| 15. Le2—d3 | 15. Lb4n.c3 |
| 16. Lb2n.c3 | 16. Se4n.c3 |
| 17. De1—h4 | 17. f7—f5 |
| 18. Tf1—f3 | 18. Sc3—e4 |
| 19. Tf3—h3 | 19. h7—h6 |
| 20. Ta1—f1 | 20. Da5—c5 |
| 21. Dh4—h5 | 21. Dc5—d6 |

22. g2—g4. Бѣлые, у которыхъ фигурой меньше, тщетно стараются произвести нападеніе.

22. Ta8—e8

23. Ld3—c4+ 23. Kg8—h7

24. g4—g5. Лучше было бы g4n.f5.

24. Sc6—a5

25. g5n.h6. Гораздо лучше было бы Lc4—f6.

25. g7—g6

| | |
|---|---|
| 26. Dh5—e2 | 26. Sa5n.c4 |
| 27. De2n.c4 | 27. Se4—d2 |
| 28. Dc4—c3 | 28. Dd6—c6+ |
| 29. Dc3n.c6 | 29. b7n.c6 |
| 30. Tf1—d1 | 30. Te8—d8 |

и выигрываютъ.

### Пятьдесятъ пятая партія.

| | |
|---|---|
| Бѣлые—Б. | Черные—Боденъ. |
| 1. e2—e4 | 1. e7—e5 |
| 2. Lf1—c4 | 2. f7—f5 |

3. d2—d4. Не такъ хорошо какъ d2—d3.

3. e5n.d4. Лучше всего.

4. Lc4n.g8. Лучше было бы Dd1n.d4, Sb8—c6. 5. Dd4—e3 и партіи равны.

4. Tg8n.g8

5. e4n.f5. Неблагопріятно. Лучше было бы:

5. Dd1n.d4 — 5. Sb8—c6
6. Dd4—d5 — 6. Sc6—e7
7. Dd5—h3 и партіи равны.

— 5. Sb8—c6
6. Dd1—h5+ — 6. g7—g6
7. f5n.g6 — 7. Tg8n.g6
8. Sg1—f3 — 8. d7—d6

9. h2—h3. Необходимо, чтобы воспрепятствовать Lc8—g4.

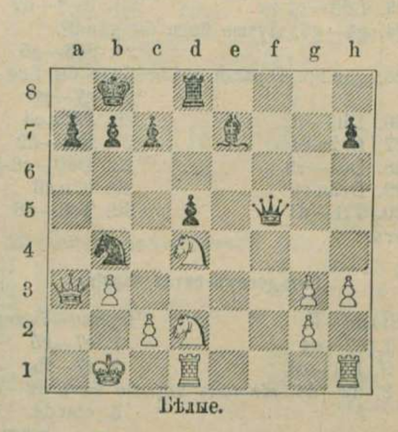
— 9. Lf8—e7
10. Lc1—f4 — 10. Lc8—e6
11. Lf4—g3 — 11. Dd8—d7
12. Sb1—d2 — 12. 0—0—0
13. 0—0—0 — 13. Le6n.a2. Повидимому, ошибка, на самомъ же дѣлѣ глубоко обдуманный ходъ.

14. b2—b3 — 14. d6—d5
15. Kc1—b2 — 15. Tg6n.g3
16. f2n.g3 — 16. Dd7—d6.

Теперь понятно почему черные играли 14. d6—d5 и 15. Tg6n.g3.

17. Kb2n.a2 — 17. Dd6—a3+
18. Ka2—b1 — 18. Sc6—b4
19. Dh5—f5+ — 19. Kc8—b8

20. Sf3n.d4. Черные объявляютъ матъ въ три хода.



Бѣлые.

— 20. Da3—a2+
21. Kb1—c1 — 21. Sb4—d3+
22. Какъ угодно. — 22. Le7—a3 даютъ матъ.

# Центральный гамбитъ.

1. e2—e4 | 1. e7—e5
2. d2—d4.

Таково начало. Иногда центральный гамбитъ сходенъ съ шотландскимъ.

### Первая игра.

1. e2—e4 | 1. e7—e5
2. d2—d4 | 2. e5n.d4
3. Dd1n.d4 | 3. Sb8—c6.

Черные выигрываютъ темпъ, такъ какъ заставляютъ ферзя отступить обратно; но ихъ игра требуетъ осторожности.

4. Dd4—e3 | 4. Sg8—f6. Стейницъ предпочитаетъ g7—g6, чтобы предупредить нападеніе De3—g3 на g7.

5. Lf1—e2. Относительно e4—e5 см. a.
5. d7—d6
6. Lc1—d2 | 6. Lf8—e7
7. Sb1—c3 | 7. 0—0
8. 0—0—0

Чья партія лучше—сказать трудно.

### a.

5. e4—e5 | 5. Sf6—g4
6. De3 — e4. На De3 — e2 также слѣдуетъ d7—d5.
6. d7—d5
7. e5n.d6+ | 7. Lc8—e6
8. d6n.c7 | 8. Dd8—d1+
9. Ke1n.d1 | 9. Sg4n.f2
10. Kd1—e1 | 10. Sf2n.e4 и черные стоятъ превосходно.

### Вторая игра.

1. e2—e4 | 1. e7—e5
2. d2—d4 | 2. e5n.d4
3. Sg1—f3 | 3. Lf8—b4+.

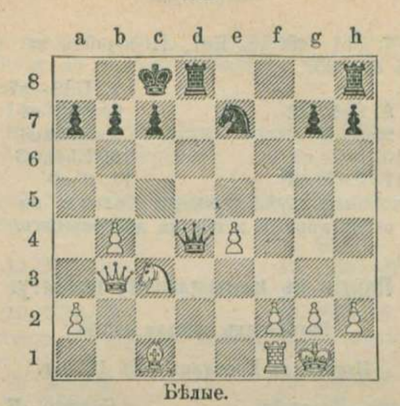
Относительно 3. Sb8—c6 см. шотландскую игру. Невыгодна защита пѣшки d4 посредствомъ c7 — c5, такъ какъ ходомъ c2—c3 бѣлые хорошо развертываются.

4. Lc1—d2 | 4. Lb4—c5. Можно и Dd8—e7.
5. Lf1—c4 | 5. Sb8—c6. Хорошо также Sg8—f6.
6. Ld2—f4 | 6. d7—d6
7. c2—c3 | 7. d4n.c3
8. Sb1n.c3 | 8. Lc8—e6
9. Lc4n.e6 | 9. f7n.e6
10. Dd1—b3 | 10. Dd8—c8.
11. 0—0—0. У бѣлыхъ хорошая позиція, но пѣшкой меньше.

## Третья игра.

1. e2—e4 | 1. e7—e5
2. d2—d4 | 2. e5n.d4
3. Lf1—c4 | 3. Lf8—b4+. Лучше Sg8—f6.
4. c2—c3 | 4. d4n.c3
5. b2n.c3. Не такъ хорошо:
5. Lc4n.f7+ | 5. Ke8n.f7
6. Dd1—b3+ | 6. d7—d5
7. Db3n.b4 | 7. c3n.b2
8. Lc1n.b2 | 8. Sg8—f6. Игра черныхъ лучше.
| 5. Dd8—f6
6. c3n.b4. Лучше всего.
Если: 6. Lc4n.f7+ | 6. Df6n.f7
7. c3n.b4 | 7. Df7—e7
8. Sb1—c3 | 8. Sg8—f6 къ выгодѣ черныхъ.
| 6. Df6n.a1
7. Dd1—b3 | 7. d7—d5. Лучше чѣмъ Da1—f6, такъ какъ ходомъ 8. Lc1—b2 бѣлые сильно нападаютъ.
8. Lc4n.d5 | 8. Lc8—e6
9. Ld5n.e6 | 9. f7n.e6
10. Dd3n.e6+ | 10. Sg8—e7
11. De6—b3. Необходимо, чтобы избѣжать потери фигуръ.
| 11. Sb8—c6
12. Sg1—e2 | 12. 0—0—0
13. 0—0 | 13. Sc6—d4
14. Se2n.d4 | 14. Da1n.d4
15. Sb1—c3.

Партіи почти равны.



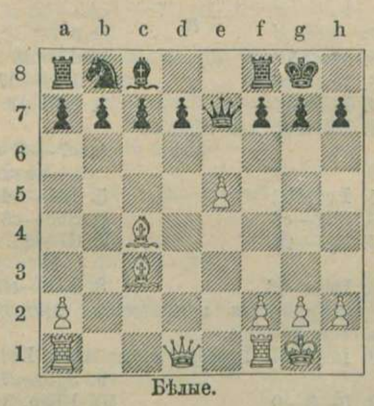
Бѣлые.

**Четвертая игра.**

Датскій гамбитъ.

| | |
|---|---|
| 1. e2—e4 | 1. e7—e5 |
| 2. d2—d4 | 2. e5п.d4 |
| 3. c2—c3 | 3. d4п.c2 |

4. Lf1—c4. Эта игра, при которой бѣлые ради нападенія жертвуютъ двумя пѣшками, называется датскимъ гамбитомъ, такъ какъ впервые введена датскими шахматистами Зернсеномъ и Нильсеномъ.



Бѣлые.

4. c3п.b2. См. слѣд. партію.

| | |
|---|---|
| 5. Lc1п.b2 | 5. Sg8—f6 |
| 6. e4—e5 | 6. Lf8—b4+ |

7. Sb1—c3. На Ke1—f1 черные съ выгодою играютъ d7—d5.

| | |
|---|---|
| | 7. Dd8—e7 |
| 8. Sg1—e2 | 8. Sf6—e4 |
| 9. 0—0 | 9. Se4n.c3 |
| 10. Se2n c3 | 10. Lb4n.c3 |
| 11. Lb2n.c3 | 11. 0—0. |

У черныхъ двумя пѣшками больше; но позиція бѣлыхъ очень хороша и опасна для черныхъ.

## Партіи къ центральному гамбиту.

### Пятьдесятъ шестая партія.

Играна въ Гренландіи въ 1878 г.

| Бѣлые—Зерисенъ. | Черные—К. С. |
|---|---|
| 1. e2—e4 | 1. e7—e5 |
| 2. d2—d4 | 2. e5n.d4 |
| 3. c2—c3 | 3. d4n.c3 |
| 4. Lf1—c4 | 4. c3n.b2. Лучше было бы: |
| | 4. Sg8—f6 |
| 5. Sd1n.c3 (a.) | 5. Sb8—c6 |
| 6. Sg1—f3 | 6. Lf8—b4 |
| 7. e4—e5 | 7. d7—d5 при хорошей позиціи. |

a.

| | |
|---|---|
| 5. e4—e5 | 5. d7—d5 |
| 6. Lc4—b5+ | 6. Lc8—d7 |
| 7. Lb5n.d7+ | 7. Sf6n.d7 |
| 8. Dd1n.d5 или Sb1n.c3 | |
| | 8. c7—c6 и партіи равны. |
| 5. Lc1n.b2 | 5. Lf8—b4+ |
| 6. Sb1—c3 | 6. Sb8—c6 |
| 7. Sg1—f3 | 7. d7—d6. Лучше Sg8—f6. |
| 8. Dd1—b3 | 8. Lc8—e6. |

Черные намѣреваются пожертвовать пѣшкой, чтобы улучшить свою позицію.

9. Lc4—d5. Гораздо лучше чѣмъ Lc4n.e6

| | |
|---|---|
| | 9. Sg8—e7 |
| 10. 0—0—0 | 10. Lb4n.c3 |
| 11. Ld2n.c3 | 11. Le6n.d5. Лучше 0—0. |
| 12. c4n.d5 | 12. Sc6—a5 |
| 13. Th1—c1 | 13. f7—f6. Ошибка, |

изъ-за которой бѣлые выигрываютъ. Лучше всего было 0—0; но вообще положеніе черныхъ неблагопріятное.

14. Sf3—d4 | 14. Ke8—f7

15. h2—h4. Съ цѣлью ходомъ h4—h5 еще болѣе стѣснить игру черныхъ.

15. h7—h5

16. Tc1n.e5. Рѣшающій ходъ, бѣлые играютъ окончаніе прекрасно.

16. f6n.e5

17. Sb4—e6 | 17. Dd8—d7
18. f2—f4 | 18. e5n.f4
19. Td1—f1 | 19. Se7n.d5. Этотъ ходъ стоилъ офицера; но вообще игра черныхъ проиграна.

20. Se6n.f4 | 20. Ta8—f8
21. Sf4n.d5+ | 21. Kf7—e8
22. Tf1—e1+ | 22. Ke8—d8
23. Db3n.b7 | 23. Tf8—f7
24. Sd5—b4 и выигрываютъ.

### Пятьдесятъ седьмая партія.

Берлинскій турниръ 1881 г.

Бѣлые—Винаверъ. | Черные—Риманъ.

1. e2—e4 | 1. e7—e5
2. d2—d4 | 2. e5n.d4
3. Dd1n.d4 | 3. Sb8—c6. Во избѣжаніе этого хода прежде не брали пѣшки ферземъ; но это было напрасно.

4. Dd4—e3. Лучшій отвѣтъ; ходъ Паульсена.

4. Lf8—b4+.

Можно также Sg8—f6 или g7—g6.

5. c2—c3 | 5. Lb4—a5

6. De3—g3. Очень вѣрный ходъ.

6. Dd8—f6

7. Lc1—f4 | 7. d7—d6. Невыгодно; слѣдовало бы Df6—g6.

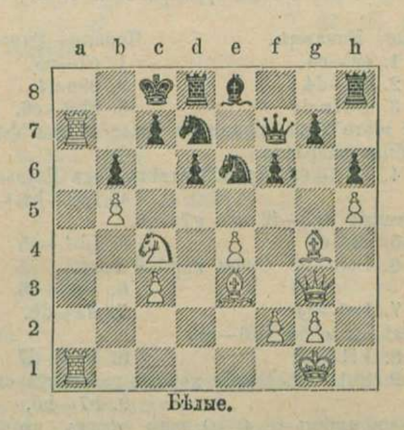
8. Lf1—b5 | 8. Lc8—d7

9. Sb1—d2. Бѣлые хорошо развернулись.

9. h7—h6, чтобы имѣть возможность 0—0—0, чего теперь нельзя, въ виду Lf4—g5. Сильнѣе было бы, однако, Sg8—e7.

10. Sd2—c4 | 10. La5—b6
11. h2—h4 | 11. Sg8—e7
12. Sg1—f3 | 12. Se7—g6
13. Sc4n.b6 | 13. a7n.b6
14. Lf4—e3 | 14. Sc6—e5

15. Lb5—e2 15. Ld7—c6. Ошибка. Чернымъ слѣдовало предварительно Se5n.f3+.
16. Sf3—d2 16. 0—0—0
17. h4—h5 17. Sg6—f8. Ошибочно было бы Sg6—e7, въ виду 18. f2—f4, Se5—d7; 19. Le3—d4, Df6—e6; 20. f4—f5.
18. a2—a4 18. Df6—e7
19. b2—b4. Дурно было Dg3n.g7, въ виду Sf8—g6 и затѣмъ Td8—g8 выигрываютъ ферзя.
19. f7—f6
20. b4—b5 20. Lc6—e8
21. a4—a5 21. b6n.a5
22. Ta1n.a5 22. b7—b6. У черныхъ нѣтъ больше хорошей защиты.
23. Ta5—a7 23. Se5—d7, чтобы воспрепятствовать Le3n.b6
24. 0—0. Кратчайшій путь къ достиженію цѣли.
24. Sf8—e6
25. Tf1—a1 25. Se6—c5. Ошибка, какъ сейчасъ окажется.
26. Le2—g4 26. Sc5—e6. Чтобы помѣшать Ta7—a8+ и затѣмъ Ta1—a7+, при чемъ угрожаетъ матъ.
27. Sd2—c4 27. Te7—f7



Бѣлые.

28. Dg3n.d6. Осмысленное пожертвованіе ферзя.
28. f6—f5. На c7n.d6 и матъ со слѣдующимъ ходомъ.
29. Ta7—a8+ 29. Sd7—b8
30. Sc4n.b6+.

## Пятьдесятъ восьмая партія.

### Вѣнскій турниръ 1882 года.

Бѣлые—Чигоринъ. Черные—Мекензи.

1. e2—e4 1. e7—e5
2. d2—d4 2. e5п.d4
3. Dd1п.d4 3. Sb8—c6
4. Dd4—e3 4. g7—g6. Защита, введенная Стейницемъ. Этотъ ходъ отражаетъ нападеніе ферзя на g7 и даетъ слону выходъ съ f8 на g7.
5. Lc1—d2 5. Lf8—g7
6. Sb1—c3. Бѣлые намѣрены какъ можно скорѣе 0—0—0. 6. d7—d6
7. f2—f4 7. Sg8—e7
8. 0—0—0 8. Lc8—e6
9. Sg1—f3 9. Dd8—d7
10. Sc3—d5 10. 0—0—0
11. Ld2—c3 11. Lg7п.c3
12. De3п.c3 12. Sc6—b8. Угрожало лишеніе ферзя ходомъ Sd5—f6.
13. Dc3—a3 13. Le6п.d5. Эта мѣна для черныхъ невыгодна; лучше было бы Se7—c6.
14. e4п.d5 14. Dd7—f5
15. g2—g3 15. Se7п.d5. Рѣшающая ошибка.

Бѣлые.

16. Sf3—d4. Бѣлые очень искусно пользуются своей позиціей.

16. Df5—d7. И другіе ходы ферзя не имѣли бы лучшаго успѣха.

17. Sd4—b5 | 17. c7—c6
18. Sb5n.a7+ | 18. Kc8—c7

19. Td1n.d5. Прекрасное пожертвованіе качества.

19. c6n.d5

20. Lf1—b5 | 20. Dd7—e6. На Sb8—c6 послѣдовало бы 21. Sa7n.c6, а на b7n.c6; 22. Da3—a7+ скорый матъ.

21. Da3—c3+ | 21. Kc7—b6. На Sb8—c6 выигрывается 22. Sa7n.c6.

22. Th1—e1 | 22. Kb6n.a7.

Черные рѣшаются пожертвовать ферземъ, такъ какъ имъ остаются двѣ ладьи; иначе 23. Dc3--d4+ и 24. Te1--e7+.

23. Te1n.e6 | 23. f7n.e6
24. Dc3—e3+ | 24. Ka7—a8
25. De3—a3+ | 25. Sb8—a6
26. Lb5n.a6 | 26. b7n.a6
27. Da3n.a6+ | 27. Ka8—b8
28. Da6—b6+ | 28. Kb8—c8
29. b2—b4 | 29. Th8—e8
30. Db6—a7 и выигрываютъ.

**Вѣнская партія.**

1. e2—e4 | 1. e7—e5

2. Sb1—c3. Это начало введено Гампе и Стейницомъ. Чернымъ слѣдуетъ отвѣтить: 2. Sb8—c6; но хорошо и 2. Sg8—f6, или 2. Lf8—c5. Нѣсколько слабѣе 2. Lf8—b4.

**Первая игра.**

1. e2—e4 | 1. e7—e5
2. Sb1—c3 | 2. Sb8—c6

3. f2—f4. Лучше продолженіе 3. Sg1—f3 (см. вторая игра).

3. e5n.f4. Ср. королевскій гамбитъ. Въ данномъ случаѣ чернымъ выгодно принять гамбитъ, такъ какъ конь на c6 отражаетъ нападеніе бѣлыхъ.

4. Sg1—f3 (A.) | 4. g7—g5
5. Lf1—c4 | 5. Lf8—g7
6. 0—0 | 6. d7—d6. На g5—g4 бѣлые отвѣчаютъ Sf3—e1, и тогда нельзя удержать f4. Невыгодно для бѣлыхъ было бы:

6. g5—g4

7. d2—d3. Пожертвованіе коня какъ въ Муціо-гамбитѣ. | 7. g4n.f3
8. Dd1n.f3 | 8. Lg7n.c3
9. b2n.c3 | 9. Dd8—f5
10. Lc1n.f4 | 10. d7—d6. У черныхъ игра лучше.

7. d2—d4 | 7. h7—h6
8. g2—g3 | 8. Lc8—h3
9. Tf1—f2 | 9. g5—g4
10. Lc1n.f4—b5 | 10. Sc6—a5 съ выгодою для черныхъ.

## A.

4. d2—d4. Это оригинальное продолженіе придумано Стейницомъ. Его нельзя рекомендовать, такъ какъ король становится въ невыгодную позицію.

4. Dd8—h4+
5. Ke1—e2 | 5. d7—d5. Цукертортъ считаетъ это лучшей защитой. Но бѣлые, по Стейницу, съ выгодой играютъ:
6. e4n.d5 | 6. Lc8—g4+
7. Sg1—f3 | 7. 0—0—0
8. d5n.c6 | 8. Lf8—c5
9. c6n.b7+ | 9. Kc8—b8
10. Sc3—d5 | 10. Sg8—f6
11. Ke2—d3 | 11. Dh4—h5.

По Стейницу бѣлые при этомъ положеніи могутъ удержать выигранную фигуру.

### Вторая игра.

1. e2—e4 | 1. e7—e5
2. Sb1—c3 | 2. Sb8—c6
3. Sg1—f3 | 3. Lf8—c5. Невыгодно. Ходомъ 3. Sg8—f6 достигается т. наз. игра четырьмя конями. Лучше продолженіе 4. Lf1—b5 (см. ниже).
4. Sf3n.e5. Лучше всего. | 4. Sc6n.e5

Если: | 4. Lc5n.f2+
5. Ke1n.f2 | 5. Sc6n.e5
6. d2—d4 | 6. Dd8—f6+. На Se5—g6 бѣлые съ выгодою 7. Lf1—c4.
7. Kf2—e1. Бѣлые стоятъ хорошо.

5. d2—d4 | 5. Lc5—d6
6. d4n.e5 | 6. Ld6n.e5
7. f2—f4 | 7. Le5n.c3+
8. b2n.c3. Положеніе бѣлыхъ очень хорошее

### Третья игра.

| | |
|---|---|
| 1. e2—e4 | 1. e7—e5 |
| 2. Sb1—c3 | 2. Sg8—f6 |
| 3. f2—f4 (A. и B.) | 3. d7—d5 |
| 4. e4n.d5 | 4. Sf6n.d5 |
| Если: | 4. e5—e4 |
| 5. d2—d3 | 5. Lf8—b4 |
| 6. d3n.e4 | 6. Sf6n.e4 |
| 7. Dd1—d4 | 7. Dd8—e7 при равной игрѣ. |
| 5. Sc3n.d5 | 5. Dd8n.d5 |
| 6. f4n.e5 | 6. Sb8—c6 |
| 7. Sg1—f3 | 7. Lc8—g4 |
| 8. Lf1—e2 | 8. Sc6n.e5. |

Партіи равны.

### A.

| | |
|---|---|
| 3. Lf1—c4 | 3. Lf8—c5. Невыгодно было бы: |
| | 3. Sf6n.e4 |
| 4. Lc4n.f7+ | 4. Ke8n.f7 |
| 5. Sc3n.e4 | 5. Sb8—c6 |
| 6. d2—d4 | 6. Sc6n.d4 |
| 7. Sg1—f3 при хорошей игрѣ. | |
| 4. Sg1—f3 | 4. d7—d6 |
| 5. h2—h3 | 5. Lc8—e6 |
| 6. Lc4—b3 | 6. 0—0 |
| 7. d2—d3 | 7. Sb8—d7 |

Партіи равны.

### B.

| | |
|---|---|
| 3. Sg1—f3 | 3. Lf8—b4 |
| 4. Sf3n.e5 (a.) | 4. Dd8—e7 |
| 5. f2—f4 | 5. d7—d6 |
| 6. Se5—f3 | 6. Lb4n.c3 |
| 7. d2n.c3 | 7. Sf6n.e4 |
| 8. Lf1—e2 | 8. 0—0 |
| 9. 0—0. | |

Партіи равны.

### a.

| | |
|---|---|
| 4. Sc3—d5 | 4. Sf6n.d5 |
| 5. e4n.d5 | 5. e5—e4 |
| 6. Sf3—d4 | 6. c7—c6 |
| 7. c2—c3 | 7. Ld4—c5 |
| 8. Sd4—b3 | 8. Lc5—e7 |

Партіи равны.

### Четвертая игра.

| | |
|---|---|
| 1. e2—e4 | 1. e7—e5 |
| 2. Sb1—c3 | 2. Lf8—c5 |
| 3. f2—f4 (A. и B.) | 3. d7—d6. Лучше всего. |
| 4. Sg1—f3 | 4. Sg8—e6 |
| 5. Lf1—c4 | 5. Sb8—c6. |

Партіи равны.

### A.

| | |
|---|---|
| 3. Sg1—f3 | 3. d7—d6 |
| 4. Sc3—a4 | 4. Sb8—d7. И Lc5—b6 безъ ущерба. |
| 5. Sa4n.c5 | 5. Sd7n.c5 |
| 6. d2—d4 | 6. e5n.d4 |
| 7. Dd1n.d4 | 7. Sc5—e6 |
| 8. Dd4—e3. | |

Партіи равны.

### B.

3. Sd3—a4. Ходъ слабый.

| | |
|---|---|
| | 3. Lc5n.f2+ |
| 4. Ke1n.f2 | 4. Dd8—g4+ |

5. Kf2—e3. На g2—g3 послѣдовало бы Dh4n.e4. Конь можетъ быть спасенъ только опаснымъ ходомъ короля.

| | |
|---|---|
| | 5. Dh4—f4+ |
| 6. Ke3—d3 | 6. d7—d5 |
| 7. Kd3—c3. Лучше всего. | 7. Df4n.e4 |
| 8. Kc3—b3 | 8. Lc8—e6 |

Черные выигрываютъ.

### Пятая игра.

| | |
|---|---|
| 1. e2—e4 | 1. e7—e5 |
| 2. Sb1—c3 | 2. Lf8—b4 |

3. f2—f4. Излюбленное продолженіе.

| | |
|---|---|
| Если: 3. Sg1—f3 | 3. Lb4n.c3 |
| 4. d2n.c3 | 4. d7—d6 |
| 5. Lf1—c4 | 5. Sg8—f6 при равной игрѣ. |
| или | |
| 3. Sc3—d5 | 3. Lb4—a5 |
| 4. b2—b4 | 4. c7—c6 |
| 5. b4n.a5 | 5. c6n.d5 |
| 6. e4n.d5 | 6. Dd8n.a5 |
| 7. Dd1—g4 | 7. g7—g6 |

8. c2—c4 | 8. Sg8—e7 при равной игрѣ.
3. e5n.f4
4. Sg1—f3 | 4. g7—g5
5. Lf1—c4 | 5. g5—g4
6. 0—0. Бѣлые, какъ въ Муціо-гамбитѣ, жертвуютъ конемъ. | 6. Lb4n.c3
7. b2n.c3 | 7. g4n f3
8. Dd1n.f3 | 8. Dd8—e7. Въ Муціо-гамбитѣ ходятъ Dd8—f6, но здѣсь этотъ ходъ неумѣстенъ въ виду 9. d2—d4.
9. d2—d4 | 9. d7—d6
10. Lc1n.f4 | 10. Sb8—c6.

Бѣлые потеряли фигуру, но позиція ихъ хороша. Невыгодно:

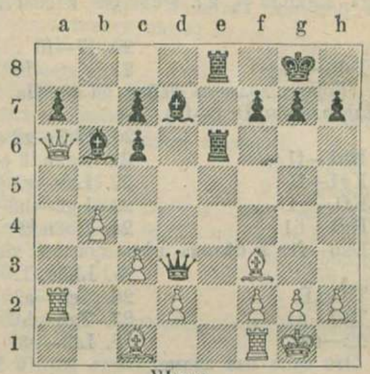
10. Lc8—e6
11. d4—d5 | 11. Le6—d7
12. Ta1—e1 и бѣлые выигрываютъ.

## Партіи къ вѣнскому началу.

### Пятьдесятъ девятая партія.

Нью-Іоркскій турниръ 1857 г.

Бѣлые—Паульсенъ. | Черные—Морфи.
1. e2—e4 | 1. e7—e5
2. Sb1—c3 | 2. Sb8—c6
3. Sg1—f3 | 3. Lf8—c5
4. Lf1—b5 | 4. Sg8—f6. Положеніе такое же какъ при игрѣ Лопеца.
5. 0—0 | 5. 0—0. Не столь хорошо d7—d6.
6. Sf3n.e5 | 6. Tf8—e8. Лучше всего. На Sc6n.e5 бѣлые съ выгодой 7. d2—d4.
7. Se5n.c6 | 7. d7n.c6
8. Lb5—c4 | 8. b7—b5
9. Lc4—e2 | 9. Sf6n.e4
10. Sc3n.e4 | 10. Te8n.e4
11. Le2—f3 | 11. Te4—e6
12. c2—c3. Рѣшающая ошибка. Правильный ходъ d2—d3. | 12. Dd8—d3. Этотъ ходъ, возможный лишь вслѣдствіе 12. c2 — c3, сильно стѣсняетъ игру бѣлыхъ. На него слѣдуетъ обратить вниманіе.
13. b2—b4 | 13. Lc5—b6
14. a2—a4 | 14. b5n.a4
15. Dd1n.a4 | 15. Lc8—d7
16. Ta1—a1—a2. Бѣлые намѣреваются пойти Da4—c2, чтобы вытѣснить ферзя съ d3. Но лучше было бы Da4—a6. | 16. Ta8—e8. Значеніе этого хода скоро обнаружится.



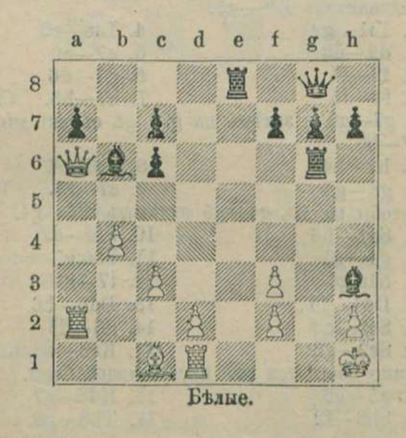
Бѣлые.

17. Da4—a6. Ходомъ Da4—d1 можно было бы спасти игру.

17. Dd3n.f3. Это остроумное пожертвованіе ферзя было подготовлено ходомъ ладьи.

18. g2n.f3 — 18. Te6—g6+
19. Kg1—h1 — 19. Ld7—h3

20. Tf1—d1. Угрожало Lh3—g2+ и матъ ходомъ Lg2n.f3. Бѣлые могли играть и такъ, но безуспѣшно:



Бѣлые.

20. Da6—d3. (Чтобы на Lh3—g2+ отвѣтить 21. Kh1—g1, Lg2n.f3+, 22. Dd3n.g6 и спасти партію).

20. f7—f5

21. Dd3—c4+ 21. Kg8—f8 и выигрываютъ. (Король долженъ пойти на f8. На 21. Kg8—h8 послѣдовало бы Dc4—f7).

20. Lh3—g2+

21. Kh1—f1 21. Lg2n.f3+
22. Kg1—f1 22. Lf3—g2+
23. Kf1—g1 23. Lg2—h3+
24. Kg1—h1 24. Lb6n.f2
25. Da6—f1. У бѣлыхъ нѣтъ лучшаго хода.

25. Lh3n.f1.

26. Td1n.f1 26. Te8—e2
27. Ta2—a1 27. Tg6—h6
28. d2—d4 28. Lf2—e3 и выигрываютъ. Это одна изъ знаменитыхъ партій Морфи.

### Шестидесятая партія.

Лейпцигъ, 1879 г.

Бѣлые—Биръ и Паульсенъ. Черные—Шотлендеръ и Шварцъ.

1. e2—e4 1. e7—e5
2. Sb1—c3 2. Sb8—c6
3. g2—g3. Ходъ Паульсена.

3. Sg5—f6. Цукертортъ предпочиталъ Lf8—c5.

4. Lf1—g2 4. Lf8—c5
5. d2—d3 5. a7—a6
6. f2—f4 6. d7—d6
7. f4—f5 7. h7—h6. Слабо; лучше бы g7—g6 и затѣмъ на g3—g4 съ выгодою отвѣтить h7—h5.
8. h2—h4 8. Sc6—e7
9. g3—g4 9. c7—c6. Лучше h6—h5, чтобы на 10. g4—g5 отвѣтить Sf6—g4.
10. Sg1—h3 10. Sf6—d7
11. g4—g5 11. h6n.g5
12. h4n.g5 12. f7—f6
13. Dd1—f3 13. Dd8—b6
14. Sc3—e2 14. d6—d5
15. Se2—g3 15. Ke8—d8. Король благоразумно спасается отъ наступающей бури.
16. g5—g6 16. Kd8—c7
17. Sh3—f2 17. Th8—g8.

Черные не могутъ мѣняться ладьями, такъ какъ нельзя будетъ спасти пѣшку g.

| | |
|---|---|
| 18. Sf2—g4 | 18. Sd7—f8 |
| 19. Sg3—h5 | 19. Lc8—d7. |

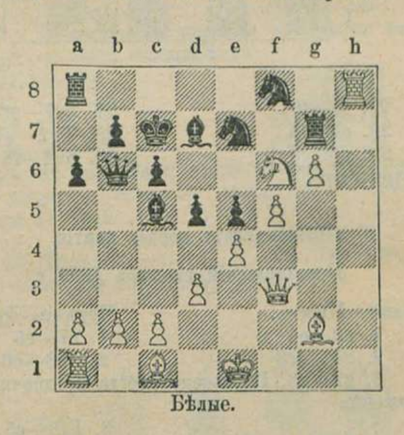
20. Sh5n.f6. Бѣлые даютъ коня за двѣ пѣшки, что вполнѣ основательно, такъ какъ f5 и f6 становятся наступающими свободными пѣшками.

| | |
|---|---|
| | 20. g7n.f6 |
| 21. Sg4n.f6 | 21. Tg8—g7 |

22. Th1—h8. Вмѣсто этого соблазнительнаго, но ошибочнаго хода, бѣлые могли бы играть такъ:

| | |
|---|---|
| 22. Lc1—h6 | 22. Db6n.b2 |
| 23. Ta1—d1 | 23. Tg7n.g6 |
| 24. f5n.g6 | 24. Sf8n.g6 |

25. e4n.d5. Положеніе бѣлыхъ хорошее.



Бѣлые.

22. Sf8n.g6. Рѣшающій.

23. Sf6n.d7

| | |
|---|---|
| Если: 23. Th8n.a8 | 23. Sg6—h4 |
| 24. Df3—h5 | 24. Tg6n.g2 |

25. c2—c3. Угрожаетъ Lc5—b4+ и затѣмъ матъ ходомъ Db6—g1.

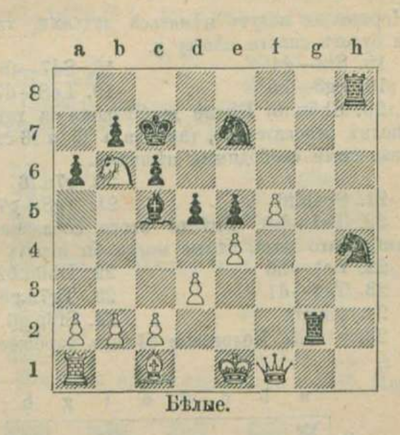
| | |
|---|---|
| | 25. Lc5—e3 |
| 26. d3—d4 | 26. Le3n.d4 и выигрываютъ. |

23. Ta8n.h8. Прекрасный ходъ.

| | |
|---|---|
| 24. Sd7n.b6 | 24. Sg6—h4 |
| 25. Df3—f1 | 25. Tg7n.g2. |

Черные должны при этомъ положеніи выиграть

| | |
|---|---|
| 26. Sb6—a4 | 26. Lc5—a7 |



Бѣлые.

| | |
|---|---|
| 27. f5—f6 | 27. Se7—g6 |
| 28. e4n.d5 | 28. Tg2—g1 |
| 29. d5n.c6 | 29. Sh4—f3+ |

и выигрываютъ.

## Шестьдесятъ первая партія.

Бреславльскій турниръ 1889 г.

Бѣлые—Мизесъ. Черные—Фрицъ.

1. e2—e4 1. e7—e5
2. Sb1—c3 2. Sb8—c6
3. g2—g3. Паульсенъ всегда предпочиталъ это продолженіе.
3. Lf8—c5
4. Lf1—g2 4. a7—a6. Этимъ ходомъ дается возможность слону c5 отступить на a7, въ случаѣ Sc3—a4.
5. Sg1—e2 5. d7—d6
6. d2—d3 6. Sg8—e7
7. Sc3—d5 7. Se7n.d5
8. e4n.d5 8. Sc6—e7
9. d3—d4. Чтобы уничтожить двойную пѣшку ферзя.
9. e5n.d4
10. Se2n.d4 10. Se7—f5
11. Sd4—e2 11. Dd8—f6.

Черные намѣреваются 0—0—0; но проще было бы 0—0.

12, 0—0 12. Lc8—d7

| | |
|---|---|
| 13. Se2—c3 | 13. 0—0—0 |
| 14. Lc1—d2 | 14. Td8—e8 |

По Стейницу лучше было бы Td8—d8.

| | |
|---|---|
| 15. Sc3—e4 | 15. Df6—g6. |

Черные не хотятъ взять пѣшку b2, чтобы не открыть непріятельской ладьѣ рядъ b. Но не менѣе опасенъ угрожающій ходъ b2—b4.

| | |
|---|---|
| 16. Se4п.c5 | 16 d6п.c5 |
| 17. b2—b4 | 17. Ld7—b5. |

Черные даютъ возможность бѣлымъ произвести сильное нападеніе. Лучшею защитою было бы c5—c4.

18. b4п.c5. Основательное пожертвованіе качества.

| | |
|---|---|
| | 18. Lb5п.f1 |
| 19. Dd1п.f1 | 19. Sf5—d4 |

20. c5—c6. Лучше всего.

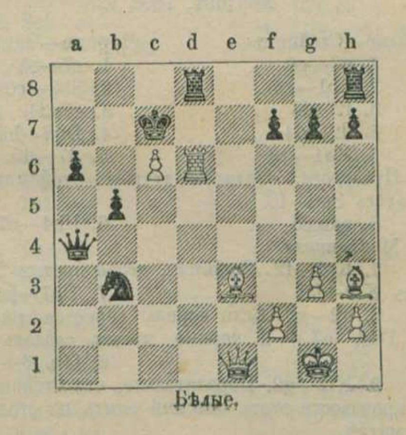
20. b7—b5. Ходъ Sd4—c2+ не имѣлъ бы значенія, такъ какъ конь ходомъ Lg2—f3 былъ бы прогнанъ.

| | |
|---|---|
| 21. a2—a4 | 21. Dg6п.c2 |
| 22. Ld2—e3 | 22. Sd4—b3 |
| 23. Ta1—d1 | 23. Dc2—c4 |
| 24. Df1—e1 | 24. Dc3п.a4 |

25. d5—d6. Теперь ясно, какъ выгодно было бы для черныхъ, если бы ладья d8 не сходила съ мѣста на 14 ходѣ.

| | |
|---|---|
| | 25. c7п.d6 |
| 26. Td1п.d6 | 26. Te8—d8. |

По Стейницу гораздо лучше Te8—e7.



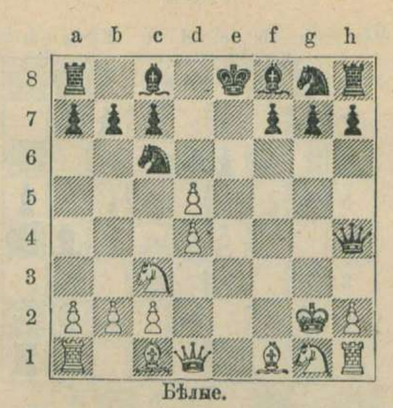
Бѣлые.

27. Lg2—h3+ 27. Kc8—c7
28. Le3—f4. Рѣшающій.
28. Td8n.d6
Нѣтъ лучшаго хода. Черные могутъ выиграть.
29. De1—e7+ 29. Kc7—b6. Лучше всего.
30. Lf4n.d6. На De7n.d6 могло бы послѣдовать Da4—a1+ и затѣмъ Da1—f6, тогда какъ теперь угрожаетъ матъ De7—c7+.
30. Da4—a1+
31. Lh3—f1 31. Kb6n.c6. Лучше всего. Kb6—a5 выигрывалось, напр., c6—c7 и затѣмъ De7—d8.
32. Ld6—e5 32. Da1—c1
33. De7—c7+. Начинается травля.
33. Kc6—d5
34. Dc7—d6+ 34. Kd5—c4
35. f2—f3+. Прекрасно сыграно.
35. Kc4—f5. На Kc4n.f3 послѣдовало бы 36. Dd6 — d5+, Kf3 — g4; 37. h2—h3+, какъ угодно, и 38. Le5 — f4+ ферзь взятъ.
36. g3—g4+ 36. Lf5—g8
37. Le5—f4+ 37. Dc1n.f4
38. h2—h4+ 38. Kg5n.h4
39. Dd6n.f4 39. Th8—c8.
Бѣлые объявляютъ матъ въ 5 ходовъ.

## Шестьдесятъ вторая партія.

Лондонъ, 1883 г.

Бѣлые—Стейницъ. Черные—Энглишъ.
1. e2—e4 1. e7—e5
2. Sb1—c3 2. Sb8—c6
3. f2—f4 3. e5n.f4
4. d2—d4 4. Dd8—h4+
5. Ke1—e2 5. d7—d5. Эта защита Цукерторта считается лучшею. Стейницъ же ходитъ здѣсь Sg8—f6.
6. e4n.d5 6. Dh4—e7+.
Ходъ Макдоннеля.
7. Ke2—f2. Стейницъ, играя противъ Мекензи, пошелъ Kf2—f3. 7. De7—h4+
8. g2—g3. Если король вернется на e2, то опять Dh4—e7+ и черные могутъ сдѣлать вѣчный шахъ. 8. f4n.g3+
9. Kf2—g2. Поразительно, что Стейницъ рискнулъ произвести этотъ опасный опытъ на столь серьезномъ матчѣ.



Бѣлые.

9. Lf8—d6. Вполнѣ оригинальная атака.

10. d5п.c6. Впослѣдствіи, противъ Чигорина Стейницъ игралъ Dd1—e2+.

10. g3п.h2. Этимъ ходомъ черные отыгрываютъ потерянную фигуру, такъ какъ если Sg1 уйдетъ, то Dh4—f2 или—g3 и матъ.

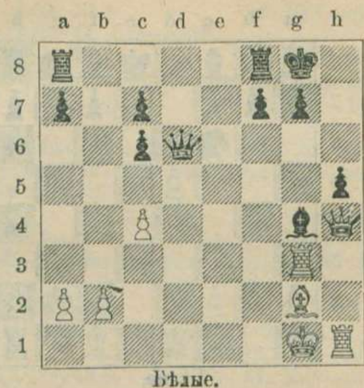
| | |
|---|---|
| 11. Dd1—f3 | 11. h2п.Dg1+ |
| 12. Kg2п.g1 | 12. Dh4п.d4+ |
| 13. Le1—e3 | 13. Dd4—f6 |

14. Df3—e2. Угрожаетъ Le3—d4+ и тогда бѣлые выигрываютъ.

| | |
|---|---|
| | 14. Sg8—e7 |
| 15. Lf1—g2 | 15. b7п.c6 |
| 16. Sc3—e4 | 16. Df6—g6. Очень опасно было бы Df6п.b2. |
| 17. c2—c4 | 17. Lc8—g4 |
| 18. De2—f2 | 18. 0—0 |
| 19. Ta1—e1 | 19. Se7—f5 |
| 20. Se4п.d6 | 20. Sf5п.e3 |
| 21. Te1п.e3 | 21. Dg6п.d6 |
| 22. Df2—h4 | 22. h7—h5 |
| 23. Te3—g3 | |
| | 23. Tf8—e8 |
| 24. Tg3п.g4 | 24. Dd6—d1+ |
| 25. Kg1—h2 | 25. Dd1п.g4 |

Теперь черные должны выиграть.

| | |
|---|---|
| 26. Dh4п.g4 | 26. h5п.g4 |
| 27. Kh2—g3 | 27. Ta8—d8 |
| 28. Lg2п.c6 | 28. Te8—e2 |
| 29. b2—b4 | 29. Te2п.a2 |
| 30. Th1—e1 | 30. Td8—d3+ |
| 31. Kg3—h4 | 31. g7—g6 |



Бѣлые.

32. Te1—e7 32. g4—g3
33. Te7—e1 33. Td3—d4+
34. Kh4n.g3 34. Td4n.c4 и выигрываютъ. Печальныя послѣдствія дерзкаго риска!

**Шестьдесятъ третья партія.**

| Бѣлые—Дельмаръ. | Черные—Лойдъ. |
|---|---|
| 1. e2—e4 | 1. e7—e5 |
| 2. Sb1—c3 | 2. Sb8—c6 |
| 3. f2—f4 | 3. e5n.f4 |
| 4. d2—d4 | 4. Dd8—h4+ |
| 5. Ke1—e2 | 5. d7—d6. Трудно |

сказать, который ходъ лучше: d7—d6, d7—d5, b7—b6 (угрожаетъ Lc8—a6+).

| | |
|---|---|
| 6. Sg1—f3 | 6. Lc8g4 |
| 7. Lc1n.f4 | 7. Lg4n.f3+ |

8. Ke2n.f3. Лучше было бы:

| | |
|---|---|
| 8. g2n.f3 | 8. Dh4n.f4 |
| 9. Sc3—d5 | 9. Df4—h4 |
| 10. Sd5n.c7+ | 10. Ke8—d8 |

11. Sc7n.a8. Партіи почти равны.

| | |
|---|---|
| | 8. g7—g5 |
| 9. g2—g3 | 9. Dh4—h5+ |
| 10. g3—g4 | 10. Dh5—g6 |
| 11. Lf4—e3 | 11. h7—h5 |
| 12. Lf1—b5 | 12. a7—a6 |
| 13. Lb5—d3 | 13. h5n.g4+ |
| 14. Kf3—g2 | 14. Dg6—h5 |
| 15. Sc3—d5 | 15. 0—0—0 |
| 16. Ld3—e2 | 16. Dh5—h3+ |
| 17. Kg2—g1 | 17. Sg8—h6 |

18. Dd1—f1 18. Th8—g8.
Чернымъ слѣдовало мѣняться ферзями.
19. Le2n.a6. Правильное пожертвованіе.

a b c d e f g h

Бѣлые.

19. b7n.a6. И теперь Dh3n.f1+ было предпочтительнѣе.

| | |
|---|---|
| 20. Df1n.a6+ | 20. Kc8—d7 |
| 21. Da6—b7 | 21. Lf8—g7 |
| 22. Db7n.c7+ | 22. Kd7—e6 |
| 23. Dc7n.c6 | 23. Td8—c8 |
| 24. Dc6—b7 | 24. Tg8—e8 |
| 25. Db7—b3 | 25. Ke6—d7 |
| 26. Db3—a4+ | 26. Tc8—c6 |
| 27. Da4—a7+ | 27. Kd7—c8. |

На Kd7—e6 выигрывается 28. Le3n.g5, угрожая Sd5—f4+.

| | |
|---|---|
| 28. Da7—a8+ | 28. Kc8—d7 |
| 29. Da8—b7+ | 29. Kd7—e6 |

30. Db7n.c6 и выигрываютъ.

## Шестьдесятъ четвертая партія.

Бреславль, 1889 г.

Игра тремя конями.

Бѣлые—Таррашъ. Черные—Гунсбергъ.

| | |
|---|---|
| 1. e2—e4 | 1. e7—e5 |
| 2. Sb1—c3 | 2. Sb8—c6 |
| 3. Sg1—f3 | 3. g7—g6 |

4. Lf1—c4. Повидимому сильнѣе, чѣмъ d2—d4
4. Lf8—g7
5. a2—a3. Чтобы Sc6—a5 и затѣмъ слономъ на a2.
5. d7—d6

6. d2—d3 6. Lc8—e6.

Стейницъ предпочитаетъ h7—h6.

7. Lc4n.e6 7. f7n.e6
8. Lc1—g5 8. Sg8—e7
9. Sc3—e2 9. 0—0
10. Dd1—d2 10. Dd8—e8
11. Lg5—h6 11. Sc6—d8
12. Lh6n.g7 12. Kg8n.g7
13. Se2—g3 13. c7—c5. Чтобы воспрепятствовать d3—d4. Но этотъ ходъ ослабляетъ положеніе пѣшекъ на ферзевомъ флангѣ.
14. Dd2—e3 14. Ta8—c8
15. Sf3—d2 15. Se7—g8
16. Sd2—c4 16. Sd8—f7
17. a3—a4 17. Sg8—f6
18. 0—0 18. g6—g5. Чтобы предотвратить f2—f4.
19. De3—e2 19. Tc8—d8
20. Tf1—e1 20. Sf7—h8. Конь олженъ черезъ g6 пойти на f4.
21. De2—d2 21. De8—g6
22. b2—b4 22. b7—b6
23. b4—b5 23. Sh8—f7
24. a4—a5 24. Sf6—d7
25. a5n.b6 25. a7n.b6

26. Ta1—a7. Бѣлые очень удачно воспользовались своею позиціею. Теперь грозитъ потеря пѣшки b посредствомъ La7—b7.

26. h7—h5
27. Ta7—b7 27. g5—g4
28. Sg3—f1 28. Kg7—h8. Лучше было Kg7—h7.
29. Dd2—e3 29. h5—h4

Бѣлые.

| | |
|---|---|
| 30. Kg1—h1 | 30. d6—d5 |
| 31. Sc4n.b6 | 31. d5—d4 |
| 32. De3—e2 | 32. Sd7n.b6 |
| 33. Tb7n.b6 | 33. Td8—b8 |
| 34. Tb6n.b8 | 34. Tf8n.b8 |
| 35. Te1—b1 | 35. Sf7—d6 |
| 36. b5—b6 | 36. Sd6—c8 |

37. f2—f3. Сильнѣе было бы b6—b7; Sc8—d6; 38. Tb1—b6.

37. g4n.f3. Лучше всего.

38. Dd1n.f3 — 38. Kh8—g7. Послѣ обмѣна фигуръ дѣло сводится къ захвату пѣшекъ.

39. Sf1—d2 — 39. Tb8n.b6, иначе Sd2—c4.

40. Tb1—f1 — 40. Sc8—d6

41. Sd2—c4. Скромное окончаніе; черные сдались, такъ какъ на Sd6n.c4 послѣдуетъ 42. Df3—f8+.

### Шестьдесятъ пятая партія.

Парижъ, 1878 г.

| Бѣлые—Клеркъ. | Черные—Энглишъ. |
|---|---|
| 1. e2—e4 | 1. e7—e5 |
| 2. Sb1—c3 | 2. Sg8—f6 |
| 3. f2—f4 | 3. d7—d5 |

4. f4n.e5. Хорошо и d2—d3, чтобы на d5n.e4 пойти 5. f4n.e5. — 4. Sf6n.e4

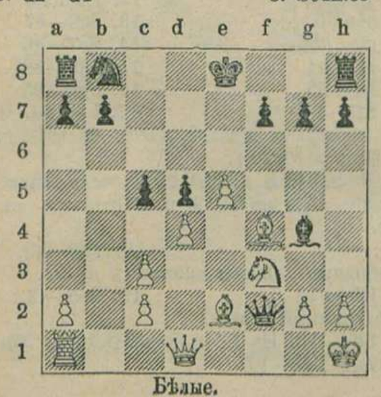
5. Sg1—f3 — 5. Lf8—b4. Можно также съ выгодой Lc8—g4.

6. Lf1—e2 — 6. c7—c6

7. 0—0. Ошибка, благодаря которой бѣлые теряютъ качество. — 7. Dd8—b6+

8. Kg1—h1

Если: 8. d2—d4 — 8. Se4n.c3



Бѣлые.

9. b2n.c3 9. Lb4n.c3, то черные выигрываютъ также качество.

8. Se4—f2+

9. Tf1n.f2 9. Db6n.f2

10. d2—d4 10. Lc8—g4

11. Lc1—f4 11. Lb4n.c3

12. b2n.c3 12. c6—c5. Ошибка, стоющая партіи. Слѣдовало Lg4n.f3.

13. Dd1—d2 13. Sb8—c6. Теперь нельзя больше спасти ферзя ходомъ Lg4n.f3, такъ какъ онъ пропадаетъ при 15. Le2—b5+.

14. Lf4—e3. Ферзь берется. Черные сдались.

## Шестьдесятъ шестая партія.

Вѣна, 1882 г.

Бѣлые—Винаверъ. Черные—Блакборнъ.

1. e2—e4 1. e7—e5

2. Sb1—c3 2. Sg8—f6

3. Sg1—f3 3. d7—d6

4. d2—d4 4. e5n.d4

5. Dd1n.d4 5. Lf8—e7. Чтобы скорѣе рокировать.

6. Lc1—g5 6. 0—0

7. 0—0—0. Осторожнѣе было бы Lf1—e2.

7. Sb8—c6

8. Dd4—d2 8. Lc8—e6

9. a2—a3 9. a7—a6

10. h2—h3. Этотъ и предыдущій ходы—выжидательные; черные переходятъ къ атакѣ.

10. b7—b5

11. Lg5n.f6 11. Le7n.f6

12. Lc3—d5 12. Le6n.d5

13. e4n.d5 13. Sc6—e7

14. g2—g3 14. Se7—g6

15. h3—h4 15. Tf8—e8

16. h4—h5 16. Sg6—e5

17. Sf3—d4 17. b5—b4. Черные правильно жертвуютъ пѣшкой, чтобы сильнѣе напасть на лѣвый флангъ бѣлыхъ.

18. Dd2n.b4. И a3n.b4 было очень опасно. Черные могли a6—a5 и на 19. b4n.a5 отвѣтить съ выгодой c7—c5.

18. Ta8—b8. Ладья имѣетъ свободную линію и нападаетъ на b2.

19. Db4—a4 19. Se5—f3. Прекрасный обдуманный ходъ.

20. Sd4—b3. На Sd4n.f3 послѣдовало бы Sf6n.b2+ и затѣмъ Dd8—f6.

20. Dd8—e7

21. Lf1—d3. Лучше повидимому Lf1—g2. Но могло послѣдовать De7—e5 и тогда бѣлые вынуждены 22. c2—c3 и тогда положеніе ихъ опасное.

21. Tb8—b6 лучше всего.

22. c2—c3. Чтобы помѣшать непріятельскому слону атаковать на b2.

| | |
|---|---|
| | 22. Te8—b8 |
| 23. Ld3—c2 | 23. De7—e2 |
| 24. Th1—f1 | 24. Lf6—g5+. |

Черные играютъ окончаніе прекрасно.

| | |
|---|---|
| 25. Kc1—b1 | 25. Sf3—d2+ |

26. Td1n.d2. На Sb3n.d2 послѣдовало бы Tb6n.b2+ и Lg5n.d2

| | |
|---|---|
| | 26. Lg5n.d2 |
| 27. Tf1—d1 | 27. Tb6n.b3. |

Рѣшающій ходъ, значеніе котораго выясняется со слѣдующимъ.

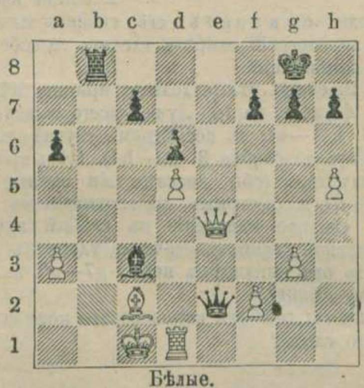
28. Lc2n.b3 · 28. Ld2n.c3. Прекрасная комбинація окончанія.

29. Lb3—c2. Угрожаетъ матъ ходомъ De2n.b2; на 29. b2n.c3 выигрывается De2n.d1+, такъ какъ ладья не защищена.

| | |
|---|---|
| | 29. Tb8n.b2+ |
| 30. Kb1—c1 | 30. Tb2—b8. |

Этотъ скромный ходъ—ловушка.

31. Da4—e4. Бѣлые напрасно разсчитываютъ на обмѣнъ ферзей.



Бѣлые.

| | |
|---|---|
| | 31. Tb8—b1+ |
| 32. Kc1n.b1 | 32. De2—b5+ |

33. De4—b4. Бѣлые теряютъ ферзя.

| | |
|---|---|
| | 33. Lc3n.b4 |
| 34. a3n.b4 | 34. Db5n.b4+ |
| 35. Kd1—c1 | 35. a6—a5 |
| 36. Td1—d2 | 36. a5—a4 |
| 37. Lc2—b1 | 37. a4—a3 |
| 38. Lb1—a2 | 38. f7—f5 |
| 39. Kc1—d1 | 39. Db4—g4+ |
| 40. Kd1—e1 | 40. Dg4n.h5+ |
| 41. Td2—c2 | 41. Dh5—h1+ |
| 42. Ke1—d2 | 42. Dh1—f3 |
| 43. Kd1—e1 | 43. Df3—e4+ |
| 44. Ke1—d1 | 44. f5—f4. Этимъ освобождается пѣшка h. |
| 45. g3n.f4 | 45. De4n.f4 |
| 46. Kd1—e1 | 46. Df4—e4+ |
| 47. Kc1—d1 | 47. h7—h5 и выигрываютъ. |

## Королевскій гамбитъ.

Слово гамбитъ итальянское: gambetto — ножка dare il gambetto—подставить ножку. Объ этой игрѣ упоминается уже въ сочиненіи Рюи Лопеца 1561 г.

Начало игры слѣдующее:

| | |
|---|---|
| 1. e2—e4 | 1. e7—e2 |
| 2. f2—f4 | |

Вторымъ ходомъ бѣлые предлагаютъ гамбитъ. Черные могутъ ходомъ

2. e5n.f4 принять гамбитъ, или отказать его, сдѣлавъ иной ходъ. Принятый королевскій гамбитъ влечетъ за собой интереснѣйшія комбинаціи.

Послѣ 2. e5n.f4 бѣлые должны принять мѣры противъ шаха ферземъ на h4. Лучше всего защита 3. Sg1—f3 или 3. Lf1—c4; въ послѣднемъ случаѣ шахъ не опасенъ. (Гораздо слабѣе 3. h2—h4). Цѣль предлагающаго гамбитъ та, чтобы впослѣдствіи занять центръ ходомъ d2—d4 и быстрымъ развертываніемъ фигуръ произвести сильное нападеніе на слабый пунктъ f7. Если принявшій гамбитъ хочетъ удержать взятую пѣшку f4, то онъ вынужденъ пойти g7—g5, въ ущербъ королевскому флангу.

Различаютъ: гамбитъ королевскаго коня и гамбитъ королевскаго слона.

## Гамбитъ королевскаго коня.

| | |
|---|---|
| 1. e2—e4 | 1. e7—e5 |
| 2. f2—f4 | 2. e5n.f4 |

3. Sg1—f3. Бѣлые выдвинули важную фигуру и защитились отъ шаха на h4. Лучшимъ отвѣтомъ черныхъ является, какъ показало изслѣдованіе:

3. g7—g5, чѣмъ проигрывается пѣшка f4; по Андерсену и Паульсену черные въ барышѣ. Всѣ остальныя защиты въ лучшемъ случаѣ только уравниваютъ партіи. Одно изъ такихъ неправильныхъ продолженій мы укажемъ теперь же.

## A.

3. d7—d5
4. e4n.d5 — 4. Lf8—d6 (a.)

На Dd8n.d5 бѣлые съ выгодою 5. Sb1—c3.

5. d2—d4 — 5. g7—g5
6. c2—c4 — 6. h7—h6. На g5—g4 бѣлые ходятъ 7. Dd1—e2+ и затѣмъ Sf3—e5.
7. Lf1—d3 и партіи равны.

## a.

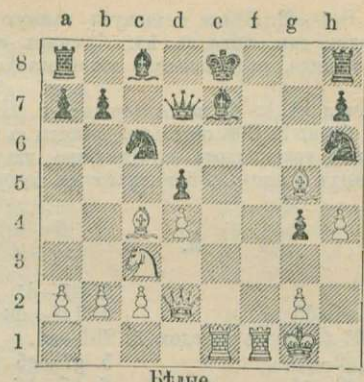
4. g7—g5
5. Lf1—c4 — 5. g5—g4
6. Dd1—e2+ — 6. Dd8—e7
7. Sf3—d4 — 7. Lf8—g7
8. De2n.e7+ — 8. Sg8n.e7
9. Sd4—b5. Бѣлые стоятъ лучше.

## B.

3. d7—d6
4. Lf1—c4. Лучше всего. На d2—d4 черные съ выгодой g7—g5.

4. g7—g5 (a. b. c.)
5. h2—h4 — 5. g5—g4
6. Sf3—g5 — 6. Sg8—h6
7. d2—d4 — 7. f7—f6
8. Lc1n.f4. Бѣлые умышленно отдаютъ коня.

8. f6n.g5
9. Lf4n.g5 — 9. Dd8—d7
10. 0—0 — 10. c7—c6
11. Dd1—d2 — 11. d6—d5
12. e4n.d5 — 12. c6n.d5
13. Sb1—c3 — 13. Sb8—c6. Лучше всего. Слонъ c4 не можетъ быть взятъ въ виду 14. Ta1—e1+.
14. Ta1—e1+. — 14. Lf8—e7



Бѣлые.

Если Sc6—e7, то грозитъ проиграть ферзя. 15. Lc4—b5.

| | |
|---|---|
| 15. Sc3n.d5 | 15. Sh6—g8 |
| 16. Lg5n.e7 | 16. Sc6n.e7 |
| 17. Lc4—b5 | 17. Dd7n.b5 |

18. Sd5—c7+ и выигрываютъ.

a.

| | |
|---|---|
| | 4. h7—h6 |
| 5. h2—h4. Чтобы помѣшать g7—g5. | |
| | 5. Lf8—e7 |
| 6. d2—d4 | 6. Lc8—g4 |
| 7. Lc1n.f4 | 7. Lg4n.f3 |
| 8. Dd1n.f3 | 8. Le7n.h4+ |
| 9. g2—g3 | 9. Lh4—f6 |

10. e4—e5. Къ выгодѣ бѣлыхъ.

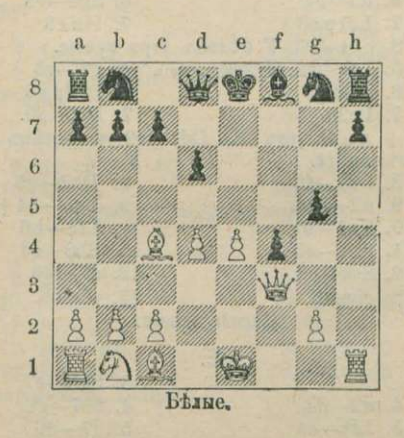
b.

| | |
|---|---|
| | 4. Lc8—g4 |
| 5. d2—d4 | 5. Lg4n.f3 |
| 6. Dd1n.f3 | 6. g7—g5 |
| 7. h2—h4 | 7. f7—f6. Въ гамбитѣ очень опасно выдвигать эту пѣшку въ виду шаха ферземъ на h5 или тотчасъ же, или послѣ пожертвованій. |
| 8. h4n.g5 | 8. f6n.g5 |
| 9. Df3—h5+ | 9. Ke8—d7. Лучше всего. |
| 10. Dh5—h3+ | 10. Kd7—e8. Лучше всего. Если Kd7—c6, то бѣлые даютъ матъ въ 4 хода. |
| 11. Lc4n.g8 | 11. Th8n.g8 |

12. Dh3—e6+ и выигрываютъ ладью.

c.

| | |
|---|---|
| | 4. Lc8—e6 |
| 5. Lc4n.e6 | 5. f7n.e6 |
| 6. d2—d4 | 6. g7—g5 |
| 7. h2—h4 | 7. Lf8—h6 |
| 8. h4n.g5 | 8. Lh6n.g5 |



Бѣлые.

| | |
|---|---|
| 9. g2—g3 | 9. Dd8—f6 |
| 10. Sf3n.g5 | 10. Df6n.g5 |
| 11. Lc1n.f4 | 11. Dg5—g6 |

12. Sb1—c3. Игра бѣлыхъ лучше.

## C.

3. f7—f5. Продолженіе надежное.

4. e4n.f5. Лучше всего.

| | |
|---|---|
| Если 4. e4—e5 | 4. g7—g5 |
| 5. Lf1—c4 | 5. g5—g4 |
| 6. Sb1—c3 | 6. g4n.f3 |
| 7. Dd1n.f3 | 7. Dd8—h4+ |
| 8. Ke1—f1 | 8. Dh4—g4 |
| 9. Df3—d5 | 9. Sg8—e7 |
| 10. Dd5—f7+ | 10. Ke8—d8, то у |

черныхъ игра лучше.

| | |
|---|---|
| | 4. d7—d5 |
| 5. d2—d4 | 5. Lc8n.f5 |
| 6. Lc1n.f4 | 6. Sg8—f6. |

Партіи равны.

### D.

| | |
|---|---|
| | 3. Sg8—f6 |
| 4. e4—e5 | 4. Sf6—h5. На |

Sf6—d5 бѣлые съ выгодой 5. c2—c4.

| | |
|---|---|
| Если: | 4. Dd8—e7 |
| 5. Lf1—e2 | 5. Sf6—g4. На |

Sf6—h5 бѣлые 6. Sb1—c3.

| | |
|---|---|
| 6. d2—d4 | 6. Sg4—e3 |
| 7. Lc1n.e3 | 7. f4n.e3 |

8. Sb1—c3. У бѣлыхъ игра лучше.

| | |
|---|---|
| 5. Lf1—e2. Лучше всего. | 5. g7—g5 |
| 6. Sf3n.g5 | 6. Dd8n.g5 |
| 7. Le2n.h5 | 7. Dg5n.g2. На |

Dg5n.e5+ послѣдуетъ 8. Dd1—e2 и затѣмъ отбивается пѣшка f4.

| | |
|---|---|
| 8. Dd1—f3 | 8. Dg2—g5 |
| 9. d2—d4 | 9. Dg5—h4+ |
| 10. Ke1—d1 | 10. Lf8—h6 |
| 11. Sb1—c3 | 11. Sb8—c6 |
| 12. Sc3—e2 | 12. d7—d6 |
| 13. e5n.d6 | 13. c7n.d6. |

Партіи равны.

### E.

| | |
|---|---|
| | 3. Sg8—e7 |
| 4. d2—d4 | 4. Se7—g6 |
| 5. Lf1—c4 | 5. d7—d6 |
| 6. Sb1—c3 (a.) | 6. c7—c6 |
| 7. 0—0 | 7. Lc8—e6 |

8. d4—d5. У бѣлыхъ хорошая игра.

### a.

| | |
|---|---|
| 6. 0—0 | 6. Lc8—e6 |
| 7. d4—d5 | 7. Le6—g4 |
| 8. Lc4—e2 | 8. Dd8—f6 |
| 9. Sf3—d4 | 9. Lg4n.e2 |

10. Sd4n.e2. Партіи равны.

### F.

| | |
|---|---|
| | 3. Sb8—c6 |

4. h2—h4 и прочно отыгрываютъ пѣшку f4.

## Гамбитъ Куннигема (1650—1730).

Первые три хода:

| | |
|---|---|
| 1. e2—e4 | 1. e7—e5 |
| 2. f2—f4 | 2. e5n.f4 |
| 3. Sg1—f3 | 3. Lf8—e7. |

Красивѣйшая и любимѣйшая защита (изъ числа неправильныхъ) при гамбитѣ королевскаго коня.

### Первая игра.

| | |
|---|---|
| 1. e2—e4 | 1. e7—e5 |
| 2. f2—f4 | 2. e5n.f4 |
| 3. Sg1—f3 | 3. Lf8—e7 |
| 4. Lf1—c4. Лучше всего. | 4. Le7—h4+ |
| 5. Ke1—f1. Относительно 5. g2—g3 см. вторую игру. | 5. d7—d5 (A.) |
| 6. Lc4n.d5 | 6. Sg8—f6 |
| 7. Sb1—c3. На Sf3n.h4 черные съ выгодой ходятъ Sf6n.d5. | 7. Sf6n.d5 |
| 8. Sc3n.d5 | 8. f7—f5 |
| 9. d2—d3 (a. b.) | 9. f5n.e4 |
| 10. d3n.e4 | 10. 0—0 |

Положеніе черныхъ хорошее.

### a.

| | |
|---|---|
| 9. Sf3n.h4 | 9. Dd8n.h4 |
| 10. Sd5n.c7+ | 10. Ke8—d8 |
| 11. Sc7n.a8 | 11. f5n.e4 |
| 12. Dd1—e1 | 12. Dh4—e7 |
| 13. De1—f2 | 13. Sd8—c6. Чтобы воспрепятствовать Df2n.a7. |

Бѣлые.

Въ такомъ положеніи у черныхъ ладьей меньше, но позиція прекрасна. Конь е8 также не долго продержится. Бѣлымъ врядъ ли выиграть. Это способъ игры Бирда.

**b.**

| | |
|---|---|
| 9. Sd5n.f4 | 9. f5n.e4 |
| 10. Sf3n.h4 | 10. Dd8n.h4 |
| 11. g2—g3 | 11. Dh4—f6 |
| 12. Kf1—g2 | 12. 0—0. |

Партіи равны.

**A.**

| | | |
|---|---|---|
| | | 5. Lh4—f6 |
| Если: | | 5. Lh4—g5 |
| | 6. d2—d4 | 6. d7—d6 |
| | 7. Sf3n.g5 | 7. Dd8n.g5 |
| | 8. Dd1—f3. Положеніе бѣлыхъ хорошее. | |
| | 6. e4—e5 | 6. Lf6—e7 |
| | 7. d2—d4 | 7. d7—d5 |
| | 8. Lc4—e2. Лучше всего. | 8. g7—g5 |
| | 9. h2—h4 | 9. g5—g4 |
| | 10. Sf3—h2 | 10. h7—h5 |
| Если: | | 10. f4—f3 |
| | 11. g2n.f3 | 11. g4—g3 |
| | 12. Sh2—g4 | 12. Le7n.h4 |
| | 13. Sb1—c3 | 13. c7—c6 |
| | 14. Lf1—g2. Положеніе бѣлыхъ хорошее. | |
| | 11. Lc1n.f4 | 11. Le7n.h4 |
| | 12. g2—g3 | 12. Lh4—g5 |
| | 13. Sh2n.g4. У бѣлыхъ хорошая игра. | |

a b c d e f g h

8 7 6 5 4 3 2 1

Бѣлые.

**Вторая игра.**

| | |
|---|---|
| 1. e2—e4 | 1. e7—e5 |
| 2. f2—f4 | 2. e5n.f4 |

| | |
|---|---|
| 3. Sg1—f3 | 3. Lf8—e7 |
| 4. Lf1—c4 | 4. Le7—h4+ |

5. g2—g3. Это продолженіе не столь хорошо какъ Ke1—f1; но оно согласно съ принципомъ гамбита: жертвовать пѣшками королевскаго фланга ради атаки.

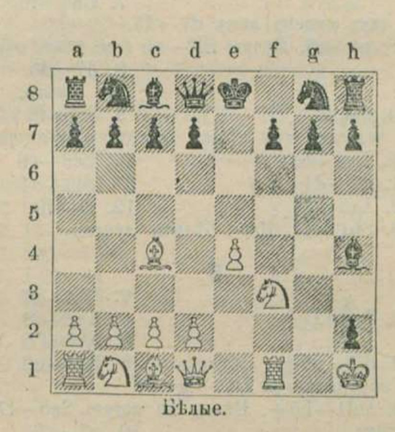
5. f4n.g3

6. 0—0. Бѣлые пожертвовали второй пѣшкой.

6. g3n.h2+

7. Kg1—h1. Король не бьетъ пѣшки, но заслоняется ею. Пріемъ очень хорошій.

Ради этой позиціи бѣлые пожертвовали тремя пѣшками.



Бѣлые.

7. d7—d5 (A. B. C. D.) Лучше всего.

8. Lc4n.d5. Если e4n.d5, то черные съ выгодой Lh4—f6.

8. Sg8—f6

9. Ld5n.f7+

| | | |
|---|---|---|
| Если: | 9. Sf3n.h4 (a.) | 9. Sf6n.d5 |
| | 10. e4n.d5 | 10. Dd8n.h4 |
| | 11. Dd1—e2+ | 11. Ke8—d8 |
| | 12. De2n.h2. На Tf1n.f7 выигрывается Th8—e8. | 12. Dh4n.h2+ |
| | 13. Kh1n.h2 | 13. f7—f6 и должны выиграть. |

## a.

| | |
|---|---|
| 9. Ld5—b3 | 9. Sf6n.e4 |
| 10. Dd1—e2 | 10. Dd8—e7 |

| | |
|---|---|
| 11. Lb3n.f7+ | 11. Ke8—f8 |
| 12. De2n.h2 | 12. Se4—g3+ |
| 13. Kh1—g2 | 13. Sg3n.f1 |
| 14. Dh2n.h4 | 14. De7n.h4 |
| 15. Sf3n.h4 | 15. Kf8n.f7 и выигрываютъ. |
| | 9. Ke8n.f7 |
| 10. Sf3n.h4 | 10. Th8—f8 |
| 11. d2—d4 или d2—d3 | |
| | 11. Kf7—g8 |

У черныхъ хорошая игра.

### a.

7. Lh4—f6. Этотъ ходъ не такъ силенъ какъ d7—d5.

8. e4—e5. Лучше Sf3—e5 (см. 68-ю партію).

8. d7—d5. Лучше всего.

| | |
|---|---|
| 9. e5n.f6 | 9. Sg8n.f6 |

У черныхъ три пѣшки за одного офицера.

| | |
|---|---|
| 10. Lc4—b3 | 10. Lc8—e6 |
| 11. d2—d4 | 11. Sf6—e4 |
| 12. Lc1—f4 | 12. f7—f6 |

13. Sb1—d2. Игра бѣлыхъ лучше.

### B.

| | |
|---|---|
| | 7. Lh4—e7 |
| 8. Lc4n.f7+ | 8. Ke8—f8 |
| Если: | 8. Ke8n.f7 |
| 9. Sf3—e5+ | 9. Kf7—e8. На Kf7—e6 выигрывается Dd1—g4+. |

10. Dd1—h5+. Бѣлые не могутъ Se5—f7 овладѣть ферземъ.

| | |
|---|---|
| | 10. g7—g6 |
| 11. Se5n.g6 | 11. Sg8—f6 |
| 12. Tf1n.f6 | 12. Le7n.f6 |

13. Sg6—e5+ и даютъ матъ въ 5 ходовъ.

| | |
|---|---|
| 9. Sf3—e5 | 9. Sg8—f6 |
| 10. Lf7—b3 | 10. Dd8—e8 |
| 11. Se5—f7 | 11. Th8—g8 |
| 12. e4—e5 | 12. d7—d5 |
| 13. e5n.f6 | 13. g7n.f6 |
| 14. Lb3n.d5 | 14. Lc8—g4 |
| 15. Dd1—e1 | 15. Lg4—h5 |

16. d2—d4. Бѣлые должны выиграть.

### C.

| | |
|---|---|
| | 7. Sg8—h6 |
| 8. d2—d4 | 8. d7—d5 |
| 9. Lc1n.h6 | 9. d5n.c4 |
| 10. Sf3—e5 | 10. g7n.h4 |

11. Se5n.f7 — 11. Dd8—e7
12. Sf7n.h8 — 12. De7n.e4+
13. Kh1n.h2 — 13. Lc8—g4
14. Sb1—c3 — 14. De4—e6
15. Dd1—d2 — 15. Lh4—g5
16. Dd2—f2. Игра бѣлыхъ лучше.

**D.**

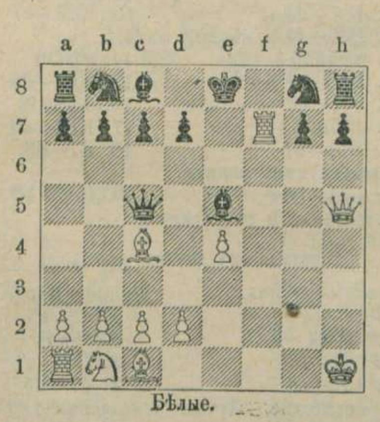
7. d7—d6
8. Lc4n.f7+ — 8. Ke8n.f7
9. Lf3—e5+. Лучше всего. 9. Kf7—e8. На Kf7—e6 выигрывается 10. Dd1—g4+.
10. Dd1—h5+ — 10. g7—g6
11. Se5n.g6 — 11. h7n.g6
12. Dh5n.g6+ — 12. Ke8—d7
13. Dg6—f5+ — 13. Kd7—c6
14. Df5—d5+ и дѣлаютъ вѣчный шахъ.

## Партіи къ гамбиту Кунингема.

### Шестьдесятъ седьмая партія.

| Бѣлые—Лаза. | Черные—Енишъ. |
|---|---|
| 1. e2—e4 | 1. e7—e5 |
| 2. f2—f4 | 2. e5n.f4 |
| 3. Sg1—f3 | 3. Lf8—e7 |
| 4. Lf1—c4 | 4. Le7—h4+ |
| 5. g2—g3 | 5. f4n.g3 |
| 6. 0—0 | 6. g3n.h2+ |
| 7. Kg1—h1 | 7. Lh4—f6 |

8. Sf3—e5. Это продолженіе сильнѣе, чѣмъ e4—e5. 8. Lf6n.e5. Лучше d7—d5.



Бѣлые.

| | |
|---|---|
| 9. Dd1—h5 | 9. D8—e7. Лучше всего. |
| 10. Tf1n.f7 | 10. De7—c5 |

11. Tf7—f8+. Лучше всего.

| | |
|---|---|
| | 11. Ke8—e7 |

12. d2—d4. Этимъ не только устраняется матъ Dc5—g1, но и дается выходъ слону Lc1.

12. Dc5n.c4. Невѣрно. Слѣдовало бы Dc5n.d4 (см. слѣд. партію).

| | |
|---|---|
| 13. Dh5—e8+ | 13. Ke7—d6 |
| 14. De8n.e5+ | 14. Kd6—c6 |
| 15. Sb1—a3 | 15. d7—d6 |
| 16. d4—d5+ | 16. Kc6—c5 |
| 17. Lc1—e3+ | 17. Kc5—b4 |
| 18. c2—c3+ | 18. Kb4—a4 |
| 19. b2—b3+ | 19. Ka4n.a3. На Ka4—a5 выигрывается Sa3n.c4+. |

20. Le3—c1 и даютъ матъ.

### Шестьдесятъ восьмая партія.

Первые 11 ходовъ тѣ же. Партнеры тѣ же.

| | |
|---|---|
| 12. d2—d4 | 12. Dc5n.d4. Лучше всего. |
| 13. Lc1—g5+ | 13. Sg8—f6. Правильный ходъ: |
| | 13. Ke7—d6 |
| 14. Sb1—d2 | 14. Sg8—f6 |
| 15. Dh5—f7 | 15. Sf6n.e4 |

16. Lg5—e3. На Sd2—f3 черные лучше всего Se4n.g5.

| | |
|---|---|
| | 16. Se4—g3+ |
| 17. Kh1—g2 | 17. Dd4n.e3 |
| 18. Df7—d5+ | 18. Kd6—e7 |

19. Dd5—f7+ вѣчный шахъ.

| | |
|---|---|
| 14. Lg5n.f6+ | 14. g7n.f6 |
| 15. Dh5—f7+ | 15. Ke7—d6 |
| 16. Sb1—c3 | 16. Th8n.f8 |
| 17. Df7n.f8+ | 17. Kd6—c6 |
| 18. Df8—b4 | 18. d7—d5. |

У черныхъ нѣтъ защиты.

| | |
|---|---|
| 19. Lc4—b5+ | 19. Kc6—b6 |

20. Sc3—a4 и даютъ матъ.

### Шестьдесятъ девятая партія.

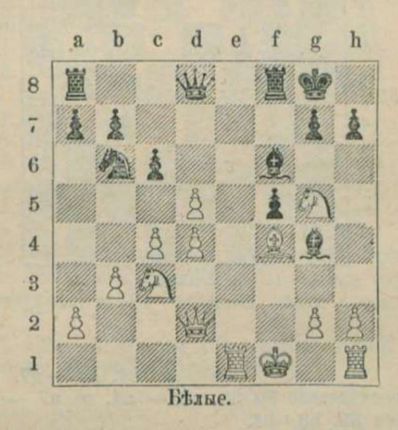
| Бѣлые—Госсипъ. | Черные—Бирдъ. |
|---|---|
| 1. e2—e4 | 1. e7—e5 |
| 2. f2—f4 | 2. e5n.f4 |
| 3. Sg1—f3 | 3. Lf8—e7 |
| 4. Lf1—c4 | 4. d7—d5. Это уклоненіе невыгодно. Лучше немедленно Le7—h4+. |

| | |
|---|---|
| 5. Lc4n.d5 | 5. Sg8—f6 |
| 6. d2—d4 | 6. Sf6n.d5 |
| 7. e4n.d5 | 7. Le7—h4+ |
| 8. Ke1—f1 | 8. Lc8—g4 |
| 9. c2—c4 | 9. 0—0 |

10. Lc1n.f4. У бѣлыхъ при хорошей позиціи пѣшкой больше. 10. c7—c6. Чтобы на d5n.c6 ходомъ 11. Sb8n.c6 съ выгодой развернуться конемъ.

11. Sb1—c3. Лучше всего. 11. Sb8—d7
12. Dd1—d2 12. f7—f5
13. b2—b3. Противъ Sd7—b6.
13. Lh4—f6
14. Ta1—e1 14. Sd7—b6.

15. Sf3—g5. Хорошо сыграно. Конь грозитъ пойти на e6. Защиты Tf8—e8 или Dd8—d7 были бы для черныхъ невыгодны.



Бѣлые.

| | |
|---|---|
| | 15. Lf6n.g5 |
| 16. Lf4n.g5 | 16. Dd8—c8 |
| 17. Lg5—e7 | 17. Tf8—f7 |
| 18. h2—h3 | 18. Lg4—h5 |
| 19. Dd2—g5 | 19. Lh5—g6 |
| 20. d5—d6 | 20. f5—f4 |
| 21. Kf1—f2 | 21. Dc8—d7 |
| 22. Sc3—e4 | 22. Lg6n.e4 |
| 23. Te1n.e4 | 23. Ta8—e8 |
| 24. Th1—e1 | 24. Sb6—c8 |
| 25. c4—c5 | 25. h7—h6 |
| 26. Dg5—h4 | 26. Sc8n.e7 |

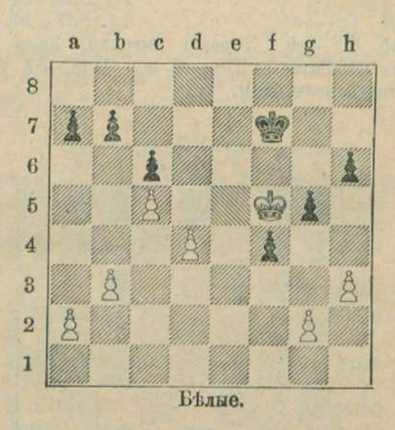
| | |
|---|---|
| 27. Te4n.e7 | 27. Tf7n.c7 |
| 28. Te1n.e7 | 28. Te8n.e7 |
| 29. Dh4n.e7 | 29. Dd7n.e7 |
| 30. d6n.e7 | 30. Kg8—f7. |

Черные отбили пѣшку, но должны проиграть, какъ вскорѣ и обнаружится.

31. e7—e8+. Бѣлые могли бы тотчасъ же Kf2—f3.

| | |
|---|---|
| | 31. Kf7n.e8 |
| 32. Kf2—f3 | 32. g7—g5 |
| 33. Kf3—g4 | 33. Ke8—f7 |

34. Kg4—f5. Этимъ у бѣлыхъ оппозиція




Бѣлые.

34. Kf7—g7. На a7—a5 послѣдовало бы 35. a2 — a4, на a7 — a6 выигрывается 35. b3—b4.

| | |
|---|---|
| 35. Kf5—e5 | 35. Kg7—f7 |
| 36. b3—b4 | 36. a7—a6 |
| 37. a2—a3 | 37. Kf7—e7 |
| 38. a3—a4 | 38. Ke7—f7 |
| 39. d4—d5 | 39. c6n.d5 |
| 40. b4—b5 | 40. d5—d4 |
| 41. Ke5n.d4 | 41. Kf7—e7 |

42. Kd4—e5. Снова оппозиція.

| | |
|---|---|
| | 42. Ke7—d7 |
| 43. Ke5—d5 | 43. h6—h5 |
| 44. Kd5—e4 | 44. Kd7—e6 |

45. c5—c6 и выигрываютъ. На b7n.c6 послѣдовало бы b5n.a6.

# Гамбитъ Альгайера.

Послѣ ходовъ:

| | |
|---|---|
| 1. e2—e4 | 1. e7—e5 |
| 2. f2—f4 | 2. e5п.f4 |

3. Sg1—f3 лучшее продолженіе:

3. g7—g5.

Бѣлые съ выгодой могутъ или 4. h2 — h4, или 4. Lf1—c4 (e2). Въ первомъ случаѣ они нападаютъ на пѣшку g5, выдвинутую для защиты гамбитной пѣшки. Разсмотримъ сначала эту игру.

| | |
|---|---|
| 4. h2—h4 | 4. g5—g4. Лучше всего. |
| Плохо: | 4. f7—f6 |
| 5. Sf3п.g5 | 5. f6п.g5 |
| 6. Dd1—h5+ | 6. Ke8—e7 |
| 7. Dh5п.g5+ | 7. Ke7—e8 |
| 8. Dg5—h5+ | 8. Ke8—e7 |
| 9. Dh5—e5+ | 9. Ke7—f7 |
| 10. Lf1—c4+ | 10. Kf7—g6 |
| 11. h4—h5+ | 11. Kg6—h6 |
| 12. De5п.f4+ | 12. Dd8—g5. |

На Kh6—g7 послѣдуетъ 13. Df4—f7+ Kg7—h6, 14. d2—d4+ и т. д.

| | |
|---|---|
| 13. Df4п.f8+ | 13. Dg5—g7 |
| 14. d2—d3 даютъ матъ. | |
| Неблагопріятно также: | 4. Lf8—e7 |
| 5. h4п.g5 | 5. Le7п.g5 |
| 6. d2—d4 | 6. d7—d6 |

7. g2—g3. Гамбитная пѣшка не можетъ взять g3, иначе пропадаетъ слонъ g5. Въ иныхъ случаяхъ имъ жертвуютъ, чтобы очистить линію f для атаки ладьи.

5. Sf3—g5. Слабѣе Sf3—e5 (см. ниже). Это и есть гамбитъ Альгайера (1763—1823).

5. h7—h6. Лучше всего. Конь пропадаетъ.

6. Sg5п.f7. Лучше всего. 6. Ke8п.f7.

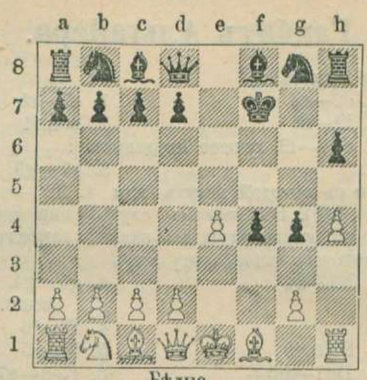
### Первая игра.

7. Dd1п.g4. Относительно Lf1—c4+ см. вторую игру.

7. Sg8—f6. Лучше всего.

8. Dg4п.f4 (A.) 8. Lf8—d6.

Обыкновенно невыгодно ставить слона на это поле, такъ какъ онъ мѣшаетъ движенію пѣшки d и развертыванію фланга ферзя; но въ данномъ случаѣ это лучшій ходъ (Горни, 1824).



Бѣлые.

| | |
|---|---|
| 9. Df4—f2 (a.) | 9. Kf7—g7 |
| 10. Sb1—c3 | 10. Th8—f8. |

Черные должны выиграть.

a.

| | |
|---|---|
| 9. Df4—f3 | 9. Sb8—c6 |
| 10. c2—c3 | 10. Sc6—e5 |
| 11. Df3—f2 | 11. Se5—g4 |
| 12. Df2—f3 | 12. Dd8—e7 |
| 13. d2—d3 | 13. De7—e5 и выигрываютъ. |

A.

| | |
|---|---|
| 8. Lf1—c4+ | 8. d7—d5 |
| 9. Dg4n.f4 | 9. Lf8—d6 |
| 10. Lc4n.d5+ | 10. Kf7—g7 |
| 11. Df4—f3 | 11. Sf6n.d5 |
| 12. e4n.d5 | 12. Dd8—e8+ |

13. Df3—e3. На Ke1—d1 послѣдовало бы Th8—f8.

13. Ld6—g3+ и выигрываютъ.

**Вторая игра.**

| | |
|---|---|
| 1. e2—e4 | 1. e7—e5 |
| 2. f2—f4 | 2. e5n.f4 |
| 3. Sg1—f3 | 3. g7—g5 |
| 4. h2—h4 | 4. g5—g4 |
| 5. Sf3—g5 | 5. h7—h6 |
| 6. Lg5n.f7 | 6. Ke8n.f7 |
| 7. Lf1—c4+ | 7. d7—d5 |

| | |
|---|---|
| 8. Lc4n.d5+ | 8. Kf7—e8 (A.) |
| 9. d2—d4 | 9. Sg8—e7 |
| 10. Sb1—c3 | 10. Lf8—g7 |
| 11. Lc1n.f4 | 11. c7—c6 |
| 12. Dd1—d3 | 12. Th8—f8. |

Игра черныхъ лучше.

## A.

8. Kf7—g7

9. Ld5n.b7. Относительно d2—d4 см. предыдущія партіи.

9. f4—f3 (a.)

10. Lb7n.c8. Лучше всего. Дурно:

| | |
|---|---|
| 10. Lb7n.a8 | 10. f3n.g2 |
| 11. Th1—g1 | 11. Dd8n.h4+ |
| 12. Ke1—e2 | 12. g4—g3 и черные должны выиграть. |

10. Dd8n.c8

| | |
|---|---|
| 11. g2n.f3 | 11. Lf8—d6 |
| 12. Th1—g1 | 12. g4—g3 |
| 13. d2—d4 | 13. Dc8—h3 |
| 14. e4—e5 | 14. Ld6—e7 |

15. Lc1—e3. У бѣлыхъ хорошая игра.

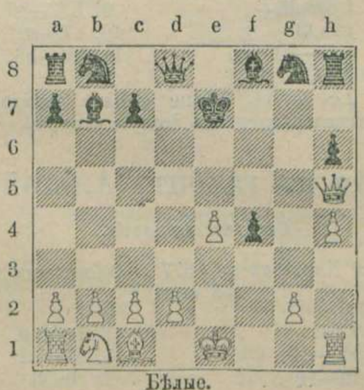
## a.

9. Lc8n.b7. Лучше всего.

10. Dd1n.g4+ 10. Kg7 — f7. На Kg7—h7 послѣдовало бы Dg4—f5+.

11. Dg1—h5+ 11. Kf7—e7. Лучше всего. На Kf7—g7 слѣдуетъ 12. Dh5—g4+.

Если: 11. Kf7—e6



Бѣлые.

12. Dh5—f5+ 12. Ke6—d6
13. d2—d4 13. Sb8—d7
14. Lc1n.f4+ и бѣлые должны выиграть.
12. Dh5—e5+ 12. Ke7—d7
12. De5n.h8. На De5—f5+ послѣдуетъ Kd7—c6 и черные впослѣдствіи могутъ Lb7—a6 и отвести короля на безопасное поле b7.
13. Sg8—f6
14. e4—e5. Если Sb1—c3 или b2—b3, то Dd8—e7 и затѣмъ Lf8—g7. На d2—d3 черные выигрываютъ ферзя Lf8—b4+.
14. Lb7n g2
15. Th1—g1 (или - h2)
15. f4—f3. Этимъ черные угрожаютъ f3 — f2+ и затѣмъ могутъ Lf8—c5+ взять ферзя.
16. Dh8n.f6 16. Dd8n.f6
17. e5h.f6 17. Lf8—c5 и выигрываютъ.

### Третья игра.

1. e2—e4 1. e7—e5
2. f2—f4 2. e5n.f4
3. Sg1—f3 3. g7—g5
4. h2—h4 4. g5—g4
5. Sf3—g5 5. h7—h6
6. Sg5n.f7 6. Ke8n.f7
7. d2—d4. Продолженіе Торольда.
7. f4—f3. Можно также d7—d5 или Dd8—e8.
8. Lf1—c4+ 8. d7—d5
9. Lc4n.d5+ 9. Kf7—g7
10. g2n.f3 10. c7—c6
11. Ld5—c4 11. h6—h5. Не лучше ли Lf8—e7.
12. Lc1 — f4. Бѣлые сильно нападаютъ, но врядъ ли вознаграждены за потерю фигуры.

## Партіи къ гамбиту Альгайера.

### Семидесятая партія.

(Играна въ Харьковѣ въ 1877 г. любителями шахматной игры).

Бѣлые. Черные.
1. e2—e4 1. e7—e5
2. f2—f4 2. e5n.f4

| | |
|---|---|
| 3. Sg1—f3 | 3. g7—g5 |
| 4. h2—h4 | 4. g5—g4 |
| 5. Sf3—g5 | 5. h7—h6 |
| 6. Sg5n.f7 | 6. Ke8n.f7 |
| 7. Lf1—c4+ | 7. d7—d5 |
| 8. Lc4n.d5+ | 8. Kf7—g7 |
| 9. d2—d4 | 9. Dd8—f6. |

Лучше:

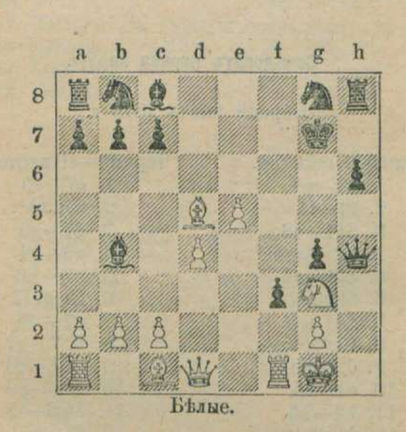
| | |
|---|---|
| | 9. f4—f3. |
| 10. g2n.f3 | 10. Lf8—e7 |
| 11. 0—0 | 11. g4—g3 |
| 12. Lc1—f4 | 12. Sg8—f6. У чер- |

ныхъ игра лучше.

| | |
|---|---|
| 10. e4—e5 | 10. Df6—g6. |

Если Df6—f5, то бѣлые играютъ. 11. Sb1—c3 и на Lf8—b4 отвѣчаютъ 12. 0—0.

| | |
|---|---|
| 11. h4—h5 | 11. Dg6—f5 |
| 12. Sb1—c3 | 12. Lf8—b4 |
| 13. 0—0 | 13. f4—f3 |
| 14. Sc3—e4 | 14. Df5n.h5 |
| 15. Se4—g3 | 15. Dh5—h4 |



Бѣлые.

16. Tf1n.f3. Правильное пожертвованіе ладьи.

| | |
|---|---|
| | 16. g4n.f3 |
| 17. Dd1n.f3 | 17. Sg8—f6. |

Чернымъ больше ничего не остается какъ пожертвовать коня. Угрожаетъ матъ Df3—f7. На Dh4 — e7 выигрывается 18. Sg3—h5+.

| | |
|---|---|
| 18. e5n.f6+ | 18. Kg7—f8. Лучше |

всего. На Dh4n.f6 послѣдуетъ 19 Sg3—n5+.

19. Lc1—e3 — 19. Lb4—d6. Пойти Lc8—g4 нельзя: — 19. Lc8—g4
20. Df3—e4 — 20. Dh4n.g3

21. Le3—f4. По мнѣнію игравшихъ бѣлые должны этимъ ходомъ выиграть, такъ какъ на Dg3—h4 бѣлые отвѣчаютъ De4—g6. Но у черныхъ слѣдующая защита: 21. Lg4—f3, черные вынуждаютъ обмѣнъ ферзей и выигрываютъ. Лучше было бы:

21. De4—g6 — 21. Dg3n.e3+
22. Kg1—h1 — 22. Lg4—e6
23. Dg6—g7+ — 23. Kf8—e8
24. Dg7n.h8+ — 24. Ke8—d7
25. Ld5n.b7 и у бѣлыхъ хорошая игра.

20. Sg3—f5 — 20. Dh4n.f6. На Lc8n.f5 выигрывается 21. Df3n.f5 и затѣмъ Df5—g6.
21. Df3—h5 и выигрываютъ.

Если напр.: — 21. Df6n.f5
22. Ta1—f1 — 22. Df5n.f1+
23. Kg1n.f1 — 23. Th8—h7
24. Le3n.h6+ и выигрываютъ.

## Семьдесятъ первая партія.

### Первый матчъ 1873 г.

| Бѣлые—Стейницъ. | Черные—Цукерторть. |
|---|---|
| 1. e2—e4 | 1. e7—e5 |
| 2. f2—f4 | 2. e5n.f4 |
| 3. Sg1—f3 | 3. g7—g5 |
| 4. h2—h4 | 4. g5—g4 |
| 5. Sf3—g5 | 5. h7—h6 |
| 6. Sg5n.f7 | 6. Ke8n.f7 |
| 7. Lf1—c4+ | 7. d7—d5 |
| 8. Lc4n.d5+ | 8. Kf7—g7 |
| 9. d2—d4 | 9. Dd8—f6 |
| 10. e4—e5 | 10. Df6—g6 |
| 11. h4—h5 | 11. Dg6—f5 |
| 12. 0—0 | 12. f4—f3 |
| 13. Sb1—d2 | 13. Sg8—e7 |
| 14. Ld5—e4 | 14. Df5n.h5 |
| 15. Sd2n.f3 | 15. Sb8—c6. |

На 15. g4n.f3 послѣдуетъ 16. Tf1n.f3, угрожая Tf3—g3+ взять ферзя, при чемъ у черныхъ нѣтъ хорошей защиты.

16. Sf3—h2 — 16. Se7—g6.

Лучше пожалуй было бы Th8 — g8, и затѣмъ Kg7—h8.

17. Tf1—f6 — 17. Sg6n.e5

Черные ждали Tf1—f6, чтобы этой взаимной жертвой получить лучшую позицію.

| | |
|---|---|
| 18. d4n.e5 | 18. Lf8—c5+ |
| 19. Kg1—h1 | 19. Sc6n.e5 |
| 20. Tf6—f1 | 20. Lc8—e6. |

На Dh5—h4 послѣдовало бы 21. g2—g3, а на Dh4n.g3 22. Lc1—f4.

| | |
|---|---|
| 21. Lc1—f4 | 21. Th8—f8 |
| 22. Dd1—e1 | 22. Lc5—d6 |
| 23. De1—g3 | 23. Tf8—f6 |
| 24. Tf1—f2 | 24. Ta8—f8 |
| 25. Ta1—f1 | 25. b7—b6 |
| 26. b2—b3 | 26. Tf8—f7 |

Партіи равны. У черныхъ пѣшкой больше. Нападенія невозможны. Положеніе выжидательное.

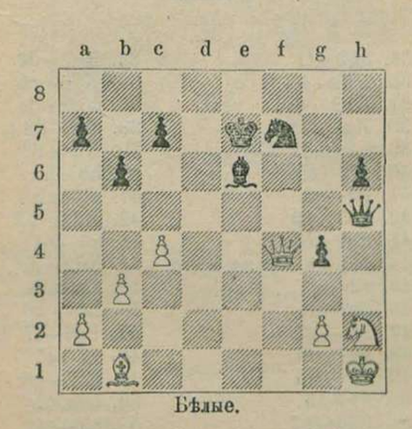
| | |
|---|---|
| 27. c2—c4 | 27. Kg7—f8. |

Черные намѣрены перевести короля на другой флангъ.

| | |
|---|---|
| 28. Le4—c2 | 28. Kf8—e7 |
| 29. Lc2—b1 | 29. Tf6n.f4 |
| 30. Tf2n.f4 | 30. Tf7n.f4 |

31. Tf1n.f4. На Dg3n.f4 послѣдовало бы Se5—f3 съ выигрышемъ. — 31. Se5—f7

| | |
|---|---|
| 32. Dg3—e3 | 32. Ld6n.f4 |
| 33. De3n.f4 | |



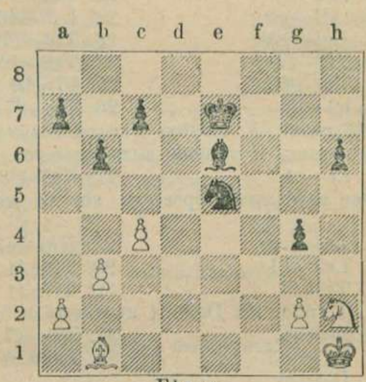
Бѣлые.

33. Dh5—e5. Этимъ ходомъ черные замедляютъ выигрышъ. Скорѣе было бы:

| | |
|---|---|
| | 33. g4—g3 |
| 34. Df4n.c7+ | 34. Le6—d7 |

| | |
|---|---|
| 35. Dc7n.g3 | 35. Dh5—d1+ |
| 36. Sh2—f1 | 36. Dd1n.f1+ |
| 37. Kh1—h2 | 37. Df1n.b1 и выигрывають. |
| 34. Df4n.e5 | 34. Sf7n.e5. У чер- |

ныхъ пѣшкой больше, но имъ приходится играть осторожно, чтобы не было розыгрыша.



Бѣлые.

| | |
|---|---|
| 35. Sh2—f1 | 35. Ke7—d6 |
| 36. Kh1—h2 | 36. Kd6—c5 |
| 37. Kh2—g3 | 37. Kc5—d4 |
| 38. Kg3—f4 | 38. Se5—d3+ |
| 39. Lb1n.d3 | 39. Kd4n.d3 |
| 40. Sf1—e3 | 40. h6—h5 |
| 41. g2—g3 | 41. a7—a5 |
| 42. Se3—g2 | 42. Kd3—d2 |
| 43. Sg2—e3 | 43. a5—a4 |
| 44. b3n.a4. Лучше всего. | 44. Kd2—d3 |
| 45. a2—a3 | 45. Le6n.c4 |
| 46. Se3—f5 | 46. Lc4—e6 |
| 47. Sf5—g7 | 47. Le6—f7 |
| 48. Sg7—f5 | 48. c7—c5 |
| 49. Sf5—d6 | 49. Lf7—g8 |
| 50. a4—a5 | 50. b6n.a5 |
| 51. Sd6—b7 | 51. c5—c4 |
| 52. Sb7n.a5 | 52. c4—c3 |
| 53. Sa5—c6 | 53. c3—c2 |
| 54. Sc6—b4+ | 54. Kd3—c3 |
| 55. Sb4n.c2 | 55. Kc3n.c2 |
| 56. a3—a4 | 56. Kc2—d3 |

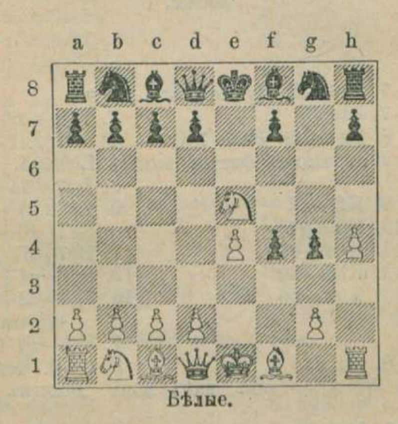
57. a4—a5 | 57. Kd3—e2
58. a5—a6 | 58. Lg8—d5 и выигрываютъ.

## Гамбитъ Кизерицкаго.

Начало гамбитной партіи, введенной Кизерицкимъ (1806—1853), слѣдующее:

1. e2—e4 | 1. e7—e5
2. f2—f4 | 2. e5п.f4
3. Sg1—f3 | 3. g7—g5
4. h2—h4 | 4. g5—g4

5. Sf3—e5. Въ гамбитѣ Альгайера конк g5 послѣ h7—h6 некуда дѣваться. Въ гамбитѣ Кизерицкаго для бѣлыхъ игра гораздо благопріятнѣе.

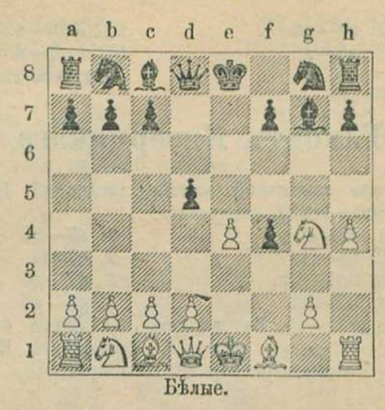


Бѣлые.

Лучшій отвѣтъ черныхъ 5. Lf8—g7. Хороша также защита 5. Sg8—f6. Слабѣе 5. h7—h5. О другихъ продолженіяхъ см. ниже. Защита Брентано d7—d5 тоже хороша.

### Первая игра.

1. e2—e4 | 1. e7—e5
2. f2—f4 | 2. e5п.f4
3. Sg1—f3 | 3. g7—g5
4. h2—h4 | 4. g5—g4
5. Sf3—e5 | 5. Lf8—g7
6. Se5п.g4 (A.) | 6. d7—d5. Благодаря этому превосходному ходу у черныхъ игра лучше



Бѣлые.

7 Sg4—f2. Лучше всего. Дурно:

| | |
|---|---|
| 7. c4n.d5 | 7. Dd8—e7+ |

8. Ke1—f2. Если Dd1 — e2 или Lf1—e2, то черные выигрываютъ фигуру ходомъ Lc8n.g4.

| | |
|---|---|
| | 8. Lg7—d4+ |
| 9. Kf2—f3 | 9. Lc8n.g4+ |
| 10. Kf3n.g4 | 10. Sg8—f6+ |
| 11. Kg4—h3 | 11. De7—d7+ |
| 12. Kh3—h2 | 12. Sf6—g4+ |
| 13. Kh2—h3 | 13. Sg4—f2+ и выигрываютъ. |
| | 7. Sg8—e7 (a.) |
| 8. e4n.d5 | 8. 0—0. |

Черные не играютъ Se7n.d5, такъ какъ конь долженъ пойти на f5.

| | |
|---|---|
| 9. Lf1—e2 | 9. Se7—f5 |
| 10. 0—0 | 10. Sf5—g3 |
| 11. Tf1—e1 | 11. Lg7—d4 |
| 12. c2—c3 | 12. Ld4n.f2+ |
| 13. Kg1n.f2 | 13. Dd8n.h4. |

У черныхъ игра лучше.

## a.

| | |
|---|---|
| | 7. d5n.e4 |
| 8. Sf2n.e4 | 8. Dd8—e7. |

Можно также:

| | |
|---|---|
| | 8. Sg8—f6 |
| 9. d2—d3 | 9. 0—0 |
| 10. Sb1—c3 | 10. Tf8—e8 |

11. Lf1—e2 11. Sb8—c6
12. Lc1n.f4 12. Sf6n.e4
13. d3n.e4. На Sc3n.e4 послѣдуетъ съ выгодой Sc6—d4.
13. Lg7n.c3+
14. b2n.c3 14. Te8n.e4 при лучшей позиціи.

9. Dd1—e2 9. Sb8—c6. Лучше всего. Конь угрожаетъ пойти на d4.
10. c2—c3 10. Sg8—h6.
Черные хотятъ взять коня. Угрожаетъ Lc8—g4.
11. Sc4—f2 11. Sh6—f5.
Рѣшающій ходъ Цукерторта.
12. De2n.e7+. У бѣлыхъ нѣтъ хорошей защиты.

Если: 12. d2—d4 12. Lc8—e6
13. Lc1n.f4 13. Sf5n.d4
14. e3n.d4 14. Sc6n.d4
15. De2—e4 15. f7—f5

или:

12. d2—d3 12. Sf5—g3
13. De2n.e7+ 13. Ke8n.e7
14. Th1—h2 14. Th8—e8
15. Sf2—h3 15. Ke7—f8+.

Въ обоихъ случаяхъ черные выигрываютъ.

12. Ke8n.e7
13. d2—d4 13. Sf5—g3
14. Th1—h2 14. Th8—e8
15. Lf1—b5 или Sf2—h3.
15. Ke7—h8+.

У черныхъ игра лучше.

## A.

6. d2—d4 6. Sg8—f6. Лучше всего.
7. Sb1—c3 (a. b. c. d.) 7. d7—d6
8. Se5—d3 8. Sf6—h5. Можно также 0—0. Но тогда у бѣлыхъ ходомъ. 9. Sd3n.f4 игра лучше.
9. Sd3n.f4 9. Sh5—g3
10. Th1—h2 10. 0—0
11. Dd1—d3 11. Sg3n.f1. Не сильнѣе ли было бы Sg3n.e4; 12. Sc3n.e4, Lc8—f5.
12. Ke1n.f1 12. Sb8—c6.

У черныхъ игра лучше.

## a.

7. Lc1n.f4 7. d7—d6
8. Se5—c4 8. Sf6n.e4
9. Lf1—d3 9. Dd8—e7

| | |
|---|---|
| 10. Dd1—e2 | 10. f7—f5 |
| 11. c2—c3 | 11. Sb8—d7 |
| 12. Sb1—d2 | 12. Sd7—f6 |
| 13. 0—0—0 | 13. 0—0. |

Черные удерживаютъ выигранную пѣшку.

**b.**

| | |
|---|---|
| 7. Se5n.g4 | 7. Sf6n.e4 |
| 8. Lc1n.f4 | 8. Dd8—e7 |
| 9. Dd1—e2 | 9. Lg7n.d4. Очень хорошо также d7—d5. |
| 10. c2—c3 | 10. h7—h5 |
| 11. c3n.d4 | 11. h5n.g4 |
| 12. Lf4—e5. Ходъ хорошъ (Корделя), но мало помогаетъ. | 12. f7—f6 |
| 13. De2n.e4 | 13. f6n.e5 |
| 14. De4n.e5 | 14. De7n.e5+ |
| 15. d4n.e5 | 15. Sb8—c6 |

У черныхъ лучшая игра.

**c.**

| | |
|---|---|
| 7. Lf1—c4 | 7. d7—d5 |
| 8. e4n.d5 | 8. 0—0. Лучше всего. |
| 9. Lc1n.f4 | 9. Sf6n.d5 |
| 10. Lc4n.d5 | 10. Dd8n.d5 |
| 11. 0—0 | 11. c7—c5. Можно также съ выгодой Sb8—c6. |
| 12. Sb1—c3. Относительно c2—c3 см. партію Стейницъ—Цукертортъ. | 12. Dd5n.d4+ |
| 13. Dd1n.d4 | 13. c5n.d4 |
| 14. Sc3—d5 | 14. Sb8—c6 |
| 15. Se5n.c6 | 15. b7n.c6 |
| 16. Sd5—e7+ | 16. Kg8—h8 |
| 17. Se7n.c6 | 17. Lc8—b7 |
| 18. Sc6—e5 | 18. Ta8—c8. |

Черные стоятъ нѣсколько лучше.

**d.**

| | |
|---|---|
| 7. Lf1—d3 | 7. d7—d6 |
| 8. Se5—c4 | 8. Sf6—h5 |
| 9. c2—c3 | 9. Sb8—c6 |
| 10. Sb1—a3. Бѣлые не могутъ рокировать въ виду Dd8n.h4 и затѣмъ g4—g3. | 10. 0—0 |

Игра черныхъ лучше.

**Вторая игра.**

| | |
|---|---|
| 1. e2—e4 | 1. e7—e5 |
| 2. f2—f4 | 2. e5n.f4 |
| 3. Sg1—f3 | 3. g7—g5 |
| 4. h2—h4 | 4. g5—g4 |
| 5. Sf3—e5 | 5. Sg8—f6. Эта за- |

щита на ряду съ 5. Lf8—g7 самая сильная.

6. Lf1—c4. Объ Se5n.g4 см. a.

| | |
|---|---|
| | 6. d7—d5. Лучше всего. |
| 7. e4n.d5 | 7. Lf6—d6. Хороша |

также защита Ланге Lf8—g7. Напр.:

| | |
|---|---|
| | 7. Lf8—g7 |
| 8. d2—d4 | 8. 0—0 |
| 9. 0—0 | 9. c7—c5 |
| 10. Lc1n.f4 | 10. c5n.d4 |
| 11. Dd1n.d4 | 11. Sf6—d7 |
| 12. Sb1—c3 | 12. Sd7n.e5 |
| 13. Lf4n.e5 | 13. Sb8—c6 |
| 14. d5n.c6 | 14. Dd8n.d4+ |
| 15. Le5n.d4 | 15. Lg7n.d4+ |
| 16. Kg1—h1 | 16. b7n.c6. Положеніе черныхъ хорошее. |
| Или: | 7. Lf8—g7 |
| 8. 0—0 | 8. 0—0. Можно |

также съ выгодой Sf6—h5.

| | |
|---|---|
| 9. Tf1n.f4 | 9. Sf6—h5 |
| 10. Tf4—e4 | 10. Lc8—f5 |
| 11. Te4—e1 | 11. Dd8n.h4. Положеніе черныхъ лучше. |
| 8. d2—d4 | 8. Sf6—h5 |
| 9. Sb1—c3 (A. B.) | 9. Dd8—e7. Еще |

лучше 0—0 (см. I.). Дурно:

| | |
|---|---|
| | 9. Sh5—g3 |
| 10. Lc1n.f4 | 10. Sg3n.h1 |

11. g2—g3. Лучше всего. Бѣлые ради нападенія пожертвовали ладьей, за которую навѣрняка возьмутъ Sh1.

| | |
|---|---|
| | 11. Dd8—e7 |
| 12. Dd1—e2 | 12. f7—f6 |

13. 0—0—0. Нападеніе бѣлыхъ неотразимо.

| | |
|---|---|
| 10. Lc4—b5+ | 10. c7—c6 |
| 11. d5n.c6 | 11. b7n.c6 |
| 12. Sc3—d5 | 12. De7—e6 |
| 13. Sd5—c7+ | 13. Ld6n.c7 |
| 14. Lb5—c4 | 14. De6—e7 или —f5. |
| 15. Lc4n.f7+ | 15. De7 (f5) n.f7. |
| Невыгодно для черныхъ: | 15. Ke8—f8 |
| 16. Lf7n.h5 | 16. Lc6n.e5 |

| | |
|---|---|
| 17. d4п.e5 | 17. De7п.e5+ |
| 18. Dd1—e2 | 18. De5п.h5 |
| 19. Lc1п.f4 | 19. Lc8—f5 |
| 20. 0—0 при хорошей игрѣ. | |
| 16. Se5п.f7 | 16. Ke8п.f7 |

a b c d e f g h

8 7 6 5 4 3 2 1

Бѣлые.

Въ такомъ положенiи у черныхъ три офицера за ферзя при хорошей позицiи. Спрашивается, чья игра лучше.

### a.

| | | |
|---|---|---|
| | 6. Se5п.g4 | 6. Sf6п.e4 |
| | 7. d2—d3 | 7. Se4—g3 |
| | 8. Lc1п.f4 | 8. Sg3п.h1 |
| Если: | | 8. Dd8—e7+ |
| | 9. Lf1—e2 | 9. Sg3п.h1 (a.) |
| | 10. Lf4—g5 | 10. f7—f6 |
| | 11. Sg4п.f6+ | 11. Ke8—f7 |
| | 12. Sf6—e4 | 12. De7—e5 |
| | 13. Le2—h5+ | 13. Kf7—g8 |
| | 14. Dd1—f3 | 14. De5—e6 |
| | 15. Sb1—c3 | 15. c7—c6 |
| | 16. 0—0—0. | |

У бѣлыхъ игра лучше.

### a.

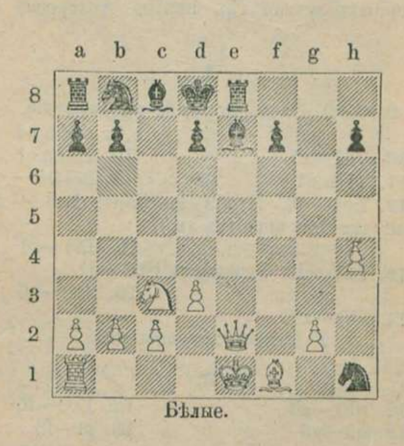
| | |
|---|---|
| | 9. De7—b4+ |
| 10. Dd1—d2 | 10. Db4п.d2+ |
| 11. Sb1п.d2 | 11. Sg3п.h1 |
| 12. Sg4—f6+ | 12. Ke8—d8 |

| | |
|---|---|
| 13. Sf6—d5 | 13. Lf8—e7. Лучше всего. |
| 14. 0—0—0 | 14. Sh1—f2 |
| 15. Td1—f1. | |

У бѣлыхъ игра лучше.

| | |
|---|---|
| 9. Dd1—e2+ | 9. Dd8—e7 |
| 10. Sg4—f6+ | 10. Ke8—d8 |
| 11. Lf4n.c7+ | 11. Kd8n.c7 |
| 12. Sf6—d5+ | 12. Kc7—d8 |
| 13. Sd5n.e7 | 13. Lf8n.e7 |
| 14. Sb1—c3 | 14. Th8—e8. |

У черныхъ ладья и два офицера противъ ферзя. Ихъ игра лучше.



Бѣлые.

## I.

9. 0—0. Лучше всего; продолжаніе Андерсена и Римана.

10. Sc3 — e2. Лучше всего. На 0 — 0 черные Dd8n.h4, а на 11. Dd1—e1, g4—g3; 12. Se5—f3, Dh4—d8 при прекрасной игрѣ. Невыгодно:

| | |
|---|---|
| 10. Se5n.g4 | 10. Sh5—g3 |
| 11. Th1—h2 (a.) | 11. Dd8—e7+ |
| 12. Kg1—f2 | 12. h7—h5. Бѣлые |

теряютъ фигуру, ибо:

| | |
|---|---|
| 13. Sh4—e5 | 13. Ld6n.e5 |
| 14. d4n.e5 | 14. De7—c5+ и берутъ Lc4. |

### a.

11. Th1—g1 11. Dd8—e7+
12. Kg1—f2 12. De7n.h4
13. Sg4—e5 13. Ld6n.e5
14. d4n.e5 14. Sg3—e4+ и выигрываютъ.

Или:

10. Sc3—e4 10. Tf8—e8
11. 0—0. Угрожаетъ f7—f6.
11. Ld6n.e5
12. d4n.e5 12. Te8n.e5. Игра черныхъ лучше.

10. Tf8—e8.

Игра черныхъ лучше. Ср. партію Андерсенъ — Гиманъ.

### A.

9. 0—0. Очень хорошее продолженіе.
9. Dd8n.h4
10. Dd1—e1 10. Dh4n.e1
11. Tf1n.e1 11. 0—0
12. Lc4—d3. Чтобы помѣшать Lc8 — f5, что очень выгодно для черныхъ (a.)
12. Tf8—e8
13. Lc1—d2. Угрожаетъ Sb8—d7
13. Sb8—a6
14. Sb1—c3.

У бѣлыхъ хорошая игра.

### a.

12. Sb1—c3 12. Lc8—f5
13. g2—g3 13. f4—f3. Лучше всего.
14. Lc1—h6 14. Tf8—e8
15. Se5n.f3 15. Sb8—d7
16. Sf3—h4 16. Sh5n.g3.

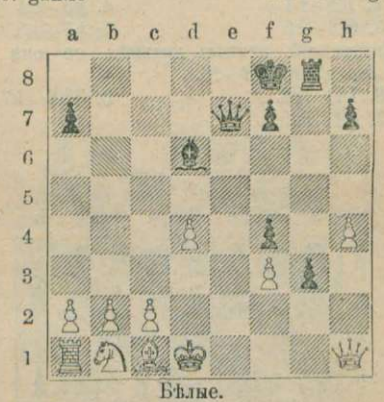
Игра черныхъ лучше.

### B.

9. Lc4—b5+. Невыгодно.
9. c7—c6. Лучше всего. Комбинація пожертвованія Гаррвица и Андерсена.
10. d5n.c6 10. b7n.c6
11. Se5n.c6 11. Sb8n.c6
12. Lb5n.c6+ 12. Ke8—f6. Ходъ Андерссна.
13. Lc6n.a8 13. Sh5—g3

14. Ke1—f2. Лучше всего.
14. Sg3n.h1+

| | |
|---|---|
| 15. Dd1n.h1 | 15. g4—g3+ (a.) |
| 16. Kf2—e1 | 16. Dd8—e7+ |
| 17. Ke1—d1 | 17. Lc8—g4+ |
| 18. La8—f3 | 18. Lg4n.f3+ |
| 19. g2n.f3 | 19. Th8—g8. |



Бѣлые.

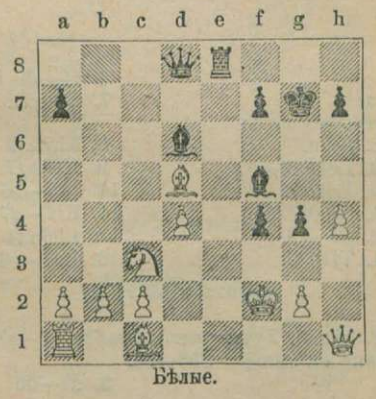
Положеніе черныхъ хорошее.

**а.**

15. Lc8—f5. Продолженіе Андерсена.

16. La8—d5 16. Kf8—g7. Прекрасный ходъ; черные подготовляютъ имъ Th8—e8.

17. Sb1—c3 17. Th8—e8.



Бѣлые.

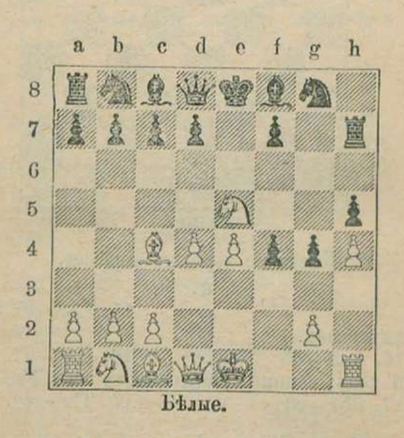
**При такомъ положеніи черные должны выиграть.**

**Третья игра.**

| | |
|---|---|
| 1. e2—e4 | 1. e7—e5 |
| 2. f2—f4 | 2. e5n.f4 |
| 3. Sg1—f3 | 3. g7—g5 |
| 4. h2—h4 | 4. g5—g4 |
| 5. Sf3—e5 | 5. h7—h5. Эту за- |

шиту Кизерицкій считалъ лучшею; но она гораздо слабѣе Lf8—g7 и Sg8—f6.

| | |
|---|---|
| 6. Lf1 —c4 | 6. Th8—h7 (A.) |
| 7. d2—d4 | |



Бѣлые.

7. f4—f3. Но можно и такъ:
7. d7—d6. Нельзя затѣмъ рекомендовать:

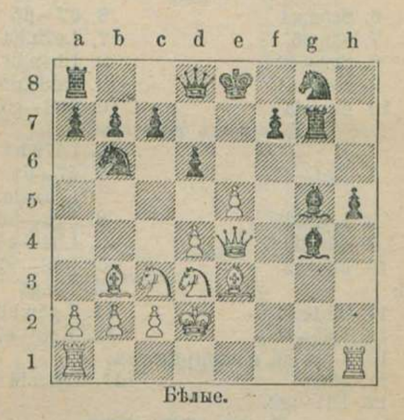
| | |
|---|---|
| 8. Se5n.f7 | 8. Th7n.f7 |
| 9. Lc4n.f7+ | 9. Ke8n.f7 |
| 10. Lc1n.f4 | 10. Lf8—h6 |
| 11. 0—0 | 11. Kf7—g7 |
| 12. g2—g3 | 12. Lh6n.f4 |
| 14. Tf1n.f4 | 13. Lc8—e6. |

У черныхъ игра лучше.

8. g2n.f3. Лучше всего. Слабѣе g2—g3, послѣ чего черные съ выгодой Sb8—c6.

8. d7—d6

| | |
|---|---|
| 9. Se5—d3 | 9. Lf8—e7 |
| 10. Lc1—e3 | 10. Le7n.h4+ |
| 11. Ke1—d2 | 11. g4n.f3 |
| 12. Dd1n.f3 | 12. Lc8—g4 |
| 13. Df3—f4 | 13. Sb8—d7 |
| 14. Sb1—c3 | 14. Sd7—b6 |
| 15. Lc4—b3 | 15. Th7—g7 |
| 16. e4—e5 | 16. Lh4—g5 |
| 17. Df4—e4. | |




Бѣлые.

Партіи равны.

**А.**

| | |
|---|---|
| | 6. Sg8—h6 |
| 7. d2—d4 | 7. d7—d6 |
| 8. Se5—d3 | 8. f4—f3 |
| 9. g2n.f3 | 9. Lf8—e7 |
| 10. Lc1—e3 | 10. Le7n.h4+ |
| 11. Ke1—d2 | 11. g4n.f3 |
| 12. Dd1n.f3 | 12. Lc8—g4 |
| 13. Df3—f1 | 13. Lh4—g5 |
| 14. Sd2—f3. | |

Партіи равны.

**Четвертая игра.**

| | |
|---|---|
| 1. e2—e4 | 1. e7—e5 |
| 2. f2—f4 | 2. e5n.f4 |
| 3. Sg1—f3 | 3. g7—g5 |

| | | |
|---|---|---|
| | 4. h2—h4 | 4. g5—g4 |
| | 5. Sf3—e5 | 5. Lf8—e7 |
| | 6. Lf1—c4. Лучше всего. | |
| Если: | 6. Dd1n.g4 | 6. d7—d6 |
| | 7. Dg4—g7 | 7. Le7n.h4+ |
| | 8. Ke1—d1 | 8. d6n.e5 |
| | 9. Dg7n.h8 | 9. Lc8—g4+ |
| | 10. Lf1—e2 | 10. Dd8—g5. |

У черныхъ игра лучше.

Или:

| | | |
|---|---|---|
| | 6. Se5n.g4 | 6. d7—d5 |
| | 7. e4n.d5 | 7. Le7n.h4+ |
| | 8. Sg4—f2 | 8. Lh4n.f2+ |
| | 9. Ke1n.f2 | 9. Dd8n.d5 |
| | 10. d2—d4 | 10. Sb8—c6. |

У черныхъ игра лучше.

| | | |
|---|---|---|
| | | 6. Le7n.h4+ |
| | 7. Ke1—f1 | 7. d7—d5. Лучше всего. |
| | 8. Lc4n.d5 | 8. Sg8—h6 |
| | 9. d2—d4 | 9. Lh4—g5 |
| | 10. g2—g3 | 10. Dd8—f6 |
| Дурно: | | 10. f4n.g3 |
| | 11. Th1n.h6 | 11. Lg5n.h6 |
| | 12. Ld5n.f7+ | 12. Ke8—e7 |
| | 13. Lc1n.h6 и выигрываютъ. | |
| | 11. g3n.f4 | 11. Lg5n.f4 |
| | 12. Kf1—g2. | |

Партіи почти равны.

## Пятая игра.

| | | |
|---|---|---|
| | 1. e2—e4 | 1. e7—e5 |
| | 2. f2—f4 | 2. e5n.f4 |
| | 3. Sg1—f3 | 3. g7—g5 |
| | 4. h2—h4 | 4. g5—g4 |
| | 5. Sf3—e5 | 5. d7—d6 |
| | 6. Se5n.g4 | 6. Lf8—e7 |
| | 7. d2—d4 | 7. Le7n.h4+ |
| | 8. Sg4—f2 | 8. Dd8—g5. Лучше всего. |
| | 9. Dd1—f3 | 9. Lh4—g3 |
| | 10. Sb1—c3. Лучше всего. | 10. Sg8—f6. |

Дурно Lc8—g4, въ виду 11. Df3n.g3.

11. Lc1—d2. Партіи равны.

| | | |
|---|---|---|
| Если: | 11. Lf1—d3 | 11. Sb8—c6 |
| | 12. Sc3—b5 | 12. Ke8—d8 |
| | 13. c2—c3 | 13. Th8—g8 |
| | 14. Ke1—f1 | 14. h7—h5 |
| | 15. Lc1—d2 | 15. Lc8—g4 |

| | |
|---|---|
| 16. Sf2n.g4 | 16. Dg5n.g4 |
| 17. Df3n.g4 | 17. Tg9n.g4 |
| 18. Ld3—e2 | 18. Tg4—g5. |

Положеніе черныхъ лучше.

**Шестая игра.**

| | |
|---|---|
| 1. e2—e4 | 1. e7—e5 |
| 2. f2—f4 | 2. e5n.f4 |
| 3. Sg1—f3 | 3. g7—g5 |
| 4. h2—h4 | 4. g5—g4 |
| 5. Sf3—e5 | 5. Sb8—c6 |
| 6. d2—d4 (A.) | |

Неправильно:

| | |
|---|---|
| 6. Se5n.f7 | 6. Ke8n.f7 |
| 7. Lf1—c4+ | 7. d7—d5 |
| 8. Lc4n.d5+ | 8. Kf7—e8 |
| 9. d2—d3 | 9. Sg8—e7 |
| 10. Ld5n.c6 | 10. Se7n.c6 |

11. Lc1n.f4. Бѣлые лишились фигуры, не имѣя хорошей атакующей позиціи.

| | |
|---|---|
| | 6. Dd8—e7 |
| 7. Sb1—c3 | 7. Sc6n.e5 |
| 8. Sc3—d5 | 8. De7—d6 |

9. Lc1n.f4. Игра бѣлыхъ лучше.

**A.**

| | |
|---|---|
| 6. Se5n.g4 | 6. h7—h5 |
| 7. Sg4—f2 | 7. d7—d5 |
| 8. Sb1—c3 | 8. Sg8—f6 |

9. d2—d3. Положеніе бѣлыхъ хорошее.

**Седьмая игра.**

| | |
|---|---|
| 1. e2—e4 | 1. e7—e5 |
| 2. f2—f4 | 2. e5n.f4 |
| 3. Sg1—f3 | 3. g7—g5 |
| 4. h2—h4 | 4. g5—g4 |
| 5. Sf3—e5 | 5. Dd8—e7 |

6. d2—d4. На Se5n.g4 черные съ выгодой f7—f5.

| | |
|---|---|
| | 6. d7—d6 |
| 7. Se5n.g4 | 7. f7—f5 |
| 8. Sg4—f2 | 8. Sg8—f6 |
| 9. Lc1n.f4 | 9. f5n.e4 |
| 10. d4—d5. Лучше всего (a.). | 10. h7—h5 |
| 11. Lf1—e2 | 11. Lc8—f5. |

Партіи почти равны.

a.

| | |
|---|---|
| 10. Lf1—e2 | 10. d6—d5 |
| 11. Le2—h5+ | 11. Kc8—d8 |
| 12. Lf4—g5 | 12. Lc8—f5 |

Партіи равны.

# Партіи къ гамбиту Кизерицкаго.

### Семьдесятъ вторая партія.

| Бѣлые—Блакборнъ. | Черные—Цукертортъ. |
|---|---|
| 1. e2—e4 | 1. e7—e5 |
| 2. f2—f4 | 2. e5n.f4 |
| 3. Sg1—f3 | 3. g7—g5 |
| 4. h2—h4 | 4. g5—g4 |
| 5. Sf3—e5 | 5. Lf8—g7 |
| 6. d2—d4 | 6. Sg8—f6. |
| 7. Lf1—c4 | 7. d7—d5. На 0—0 |

бѣлые съ выгодой 8. Sb1—c3. Неблагопріятно было бы 8, Se5n.f7, напр.:

| | |
|---|---|
| | 7. 0—0 |
| 8. Se5n.f7 | 8. Tf8n.f7 (a.) |
| 9. Lc4n.f7+ | 9. Kg8n.f7 |
| 10. e4—e5 | 10. Sf6—d5 |
| 11. c2—c4 | 11. Sd5—e3 |
| 12. Lc1n.e3 | 12. f4n.e3 |
| 13. Dd1n.g4 | |

или

| | |
|---|---|
| 13. 0—0+ | 13. Kf7—g8. |

У черныхъ игра лучше.

a.

| | |
|---|---|
| | 8. Dd8—e7 |

9. Sf7—g5+. На e4—e5 съ выгодой послѣдуетъ d7—d5.

| | |
|---|---|
| | 9. d7—d5 |
| 10. Lc4—b3 | 10. h7—h6 |
| 11. e4—e5 | 11. h6n.g5 |
| 12. h4n.g5 | 12. Sf6—h7. Лучше всего. |
| 13. Dd1—d3 | 13. Sh7n.g5 |
| 14. Lb3n.d5+ | 14. Lc8—e6. У чер- |

ныхъ игра лучше. Невѣрно, если бѣлые 15. Ld5n.b7 въ виду De7—b4+.

| | |
|---|---|
| 8. e4n.d5 | 8. 0—0 |
| 9. Sb1—c3 | 9. c7—c6 |
| 10. d5n.c6 | 10. Sb8n.c6 |
| 11. Se5n.c6 | 11. b7n.c6 |
| 12. Lc1n.f4 | 12. Sf4—h5 |

13. Lf4—e5. Лучше всего. На Lf4—e3 съ выигрышемъ Tf8—e8.

| | |
|---|---|
| | 13. Lg7n.e5 |
| 14. d4n.e5 | 14. Dd8—b6 |

Лучше было бы для черныхъ Sh5—g3.

15. Dd1—d2. Лучше всего. 15. Dh6—c5
16. Dd2—g5+ 16. Sh5—g7
17. Lc4—d3 17. Tf8—e8
18. 0—0—0 18. Te8n.e5
19. Dg5—h6 19. Lc8—f5
20. Ld3n.f5 20. Te5n.f5
21. Sc3—e4 21. Dc5—e5

22. Th1—e1. Лучше чѣмъ Se4—g5, при чемъ черные съ выгодой Ta8—b8, такъ какъ Dh6n.h7+ было бы безполезно и лишь отвлекло бы ферзя.

22. Ta8—b8

23. Se4—c3. Лучшая защита.

23. De5—c7

24. Dh6—d6. Бѣлые предлагаютъ обмѣнъ ферзей, чтобы избавиться отъ опасности на b2.

24. Dc7—b7

25. b2—b3 25. Sg7—e6
26. Sc3—e4 26. Db7—b4
27. Te1—f1. Лучше всего. Невѣрно было бы:
27. Dd6n.c6 27. Db4—a3+
28. Kc1—b1 28. Tf5—a5
29. Se4—c3 29. Ta5—a6
30. Sc3—b5 30. Da3—b4 и выигрываютъ.

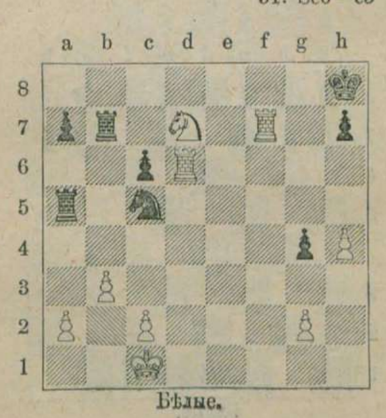
27. Tf5—a5

28. Se4—f6+ 28. Kg8—h8

29. Sf6—d7. Бѣлые вынуждаютъ обмѣнъ съ выгодой для себя. 29. Db4n.d6

30. Td1n.d6 30. Tb8—b7
31. Tf1n.f7

31. Se6—c5



Бѣлые.

32. Td6п.c6. Лучше всего. Бѣлые отдаютъ коня, такъ какъ на Sc5 или Tb7п.d7 послѣдуетъ Tc6—c8+.

| Бѣлые | Черные |
|---|---|
| | 32. Kh8—g8 |
| 33. Tf7—e7 | 33. Sc5п.d7 |
| 34. Tc6—c8+ | 34. Sd7—f8 |
| 35. Te7п.b7 | 35. Ta5п.a2 |
| 36. Kc1—d2 | 36. Ta2—a1 |
| 37. Kd2—e2 | 37. Ta1—a6 |
| 38. Ke2—e3 | 38. h7—h5 |
| 39. Ke3—e4 | 39. Ta6—f6 |

40. Tb7п.a7 и выигрываютъ.

### Семьдесятъ третья партія.

| Бѣлые—Андерсенъ. | Черные—Риманъ. |
|---|---|
| 1. e2—e4 | 1. e7—e5 |
| 2. f2—f4 | 2. e5п.f4 |
| 3. Sg1—f3 | 3. g7—g5 |
| 4. h2—h4 | 4. g5—g4 |
| 5. Sf3—e5 | 5. Sg8—f6 |
| 6. Lf1—c4 | 6. d7—d5 |
| 7. e4п.d5 | 7. Lf8—d6 |
| 8. d2—d4 | 8. Sf6—h5 |
| 9. Sb1—c3 | 9. 0—0 |
| 10. Sc3—e2 | 10. Tf8—e8 |

11. Lc1п.f4. Бѣлые ради сильнаго нападенія жертвуютъ фигурой.

| | |
|---|---|
| | 11. f7—f6 |
| 12. 0—0 | 12. Sh5п.f4 |
| 13. Se2п.f4 | 13. f6п.e5 |
| 14. Sf4—h5 | |

Бѣлые.

14. Te8—f8. Гораздо лучше по Риману:

14. Dd8п.h4
15. Sh5—f6+ 15. Kg8—h8
16. Sf6п.e8 16. g4—g3 и черные должны выиграть.

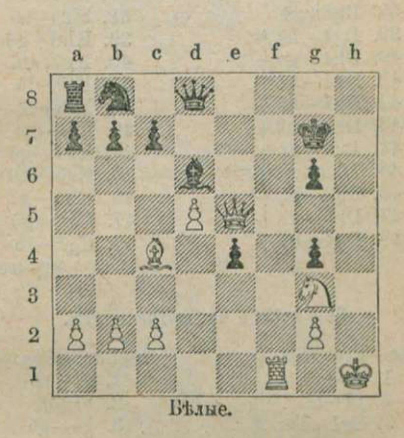
15. Dd1—d2 15. Lc8—f5
16. Dd2—h6 16. Dd8—e7
17. Sh5—g3 17. Lf5—g6
18. Tf1п.f8+ 18. De7п.f8
19. Dh6—g5 19. Df8—f4
20. Dg5—d8+ 20. Kg8—g7
21. Ta1—f1 21. Df4п.d4+.

На Df4п.g3 слѣдуетъ 22. Dd8—f6+, и затѣмъ вѣчный шахъ.

22. Kg1—h1 22. e5—e4
23. h4—h5. Лучше было бы:
23. Sg3—f5+ 23. Lg6п.f5
24. Tf1п.f5 при прочной позиціи.

23. Dd4—e5. Очень тонко сыграно.

24. h5п.g6 24. h7п.g6



Бѣлые.

25. Sg3—f5+. Необходимо. Угрожаетъ Sb8—c6, затѣмъ черные ходомъ Dd8п.a8 или De5п.g3, а также Dd8—d7+, Sc6—e7 имѣли бы прекрасную игру.

25. g6п.f5
26. Dd8—g5+ 26. Kg7—h7
27. g2—g3. Лучше было.

| | |
|---|---|
| 27. Dg5—h5+ | 27. Kh7—g7 |
| 28. Tf1n.f5 | 28. De5—h2+. Лучше всего. |
| 29. Dh5n.h2 | 29. Ld6n.h2 |
| 30. Kh1n.h2 | 30. Sb8—d7. Но и |

въ этомъ случаѣ у черныхъ игра лучше.

| | |
|---|---|
| | 27. De5—g7 |
| 28. Dg5n.f5+ | 28. Dg7—g6 |
| 29. Df5—c8 | 29. Dg6—h5+ |
| 30. Kh1—g1 | 30. Ld6n.g3 |
| 31. Tf1—f2 | 31. Lg3n.f2+ |
| 32. Ke1n·f2 | 32. Dh5—h2+ |
| 33. Kf2—e3 | 33. Dh2—g3+ |

34. Ke3—d2. Лучше всего. На Ke3n.e4 слѣдуетъ Dg3—f3+ и затѣмъ Sb8—c6+.

| | |
|---|---|
| | 34. Dg3—f2+ |
| 35. Kd2—c3 | 35. Df2—b6 |
| 36. d5—d6 | 36. Db6n.d6. Лучше всего. |

37. Dc8—g8+. На Dc8n.b7 выигрывается черными ходомъ Sb8—c6 въ нѣсколько ходовъ.

| | |
|---|---|
| | 37. Kh7—h6 |
| 38. Dg8n.g4 | 38. Sb8—c6 |
| 39. Dg4—h4+ | 39. Kh6—g6 |
| 40. Dh4—g4+ | 40. Kg7—f6 |
| 41. Dg4—h4+ | 41. Kf6—f5 |
| 42. Dh4—h3+ | 42. Kf5—f4 |
| 43. Dh3—h2+ | 43. Kf4—g4 |
| 44. Lc4—e2+ | 44. Kg4—g5 |
| 45. Dh2—g2+ | 45. Kg5—h6 |
| 46. Dg2—h3+ | 46. Kh6—g7 |
| 47. Dh3—g4+ | 47. Dd6—g6 |
| 48. Dg4—d7+ | 48. Kg7—f8 и выигрываютъ. |

### Семьдесятъ четвертая партія.

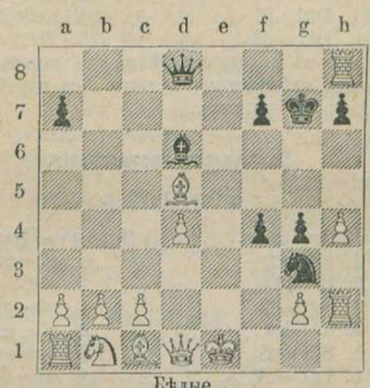
| Бѣлые—Розанесъ. | Черные—Андерсенъ. |
|---|---|
| 1. e2—e4 | 1. e7—e5 |
| 2. f2—f4 | 2. e5n.f4 |
| 3. Sg1—f3 | 3. g7—g5 |
| 4. h2—h4 | 4. h5—g4 |
| 5. Sf3—e5 | 5. Sg8—f6 |
| 6. Lf1—c4 | 6. d7—d5 |
| 7. e4n.d5 | 7. Lf8—d6 |
| 8. d2—d4 | 8. Sf6—h5 |
| 9. Lc4—b5+ | 9. c7—c6 |
| 10. d5n.c6 | 10. b7n.c6 |
| 11. Se8n.c6 | 11. Sb8n.c6 |
| 12. Lb5n.c6+ | 12. Ke8—f8 |
| 13. Lc6n.a8 | 13. Sh5—g3 |

14. Th1—h2. Лучше Kg1—f2; но во всякомъ случаѣ черные должны выиграть.

14. Lc8—f5

15. La8—d5

15. Kf8—g7. Прекрасный рѣшающій ходъ, такъ какъ теперь можно Th8—e8+. Пожертвованіе ладьи теперь понятно.



Бѣлые.

16. Sb1—c3

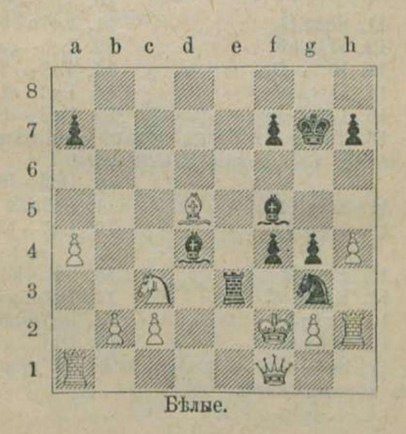
16. Th8—e8+

17. Ke1—f2

17. Dd8—b6. Черные угрожаютъ ходомъ Ld6—e5.

18. Sc3—a4. У бѣлыхъ нѣтъ хорошей защиты.

18. Db6—a6



Бѣлые.

19. Sa4—c3. Лишь кажущаяся защита:

| | |
|---|---|
| 19. c2—c4 | 19. Da6n.a4 |
| 20. Dd1n.a4 | 20. Te8—e2+ |
| 21. Kf2—g1 | 21. Te2—e1+ и дают мат со слѣдующим ходом. |
| | 19. Ld6—e5 |

20. a2—a4. Черные объявляют мат в 4 хода.

| | |
|---|---|
| | 20. Da6—f1+ |
| 21. Dd1n.f1 | 21. Le5n.b4+ |
| 22. Lc1—e3 | 22. Te8n.e3. |

Въ таком положенiи бѣлые не могут спастись от мата со слѣдующим ходом. Вся партiя образцовая со стороны черных.

## Семьдесят пятая партiя.

Вѣна, 1882 г.

| Бѣлые—Стейниц. | Черные—Цукерторт. |
|---|---|
| 1. e2—e4 | 1. e7—e5 |
| 2. f2—f4 | 2. e5n.f4 |
| 3. Sg1—f3 | 3. g7—g5 |
| 4. h2—h4 | 4. g5—g4 |
| 5. Sf3—e5 | 5. Sg8—f6 |
| 6. Lf1—c4 | 6. d7—d5 |
| 7. e4n.d5 | 7. Lf8—g7 |

8. Sb1—c3. Лучше d2—d4.

| | |
|---|---|
| | 8. 0—0 |
| 9. d2—d4 | 9. Sf6—h5 |
| 10. Sc3—e2 | 10. c7—c5. Лучше всего. Невыгодно слѣдующее продолженiе, как показал Блакборн: |
| | 10. Tf8—e8 |
| 11. Se2n.f4 | 11. Lg7n.e5 |
| 12. Sf4n.h5 | 12. Le5—g3+ |
| 13. Ke1—f1 | 13. Te8—e1+ |
| 14. Dd1n.e1 | 14. Lg3n.e1 |
| 15. Lc1—g5 | 15. Dd8—d6 |

16. Ta1n.e1 и бѣлые должны выиграть. Невыгодно также, как показал Стейниц:

| | |
|---|---|
| | 10. Dd8—f6 |
| 11. Se2n.f4 | 11. Sh5n.f4 |
| 12. 0—0 | 12. Lg7—h6. Лучше всего. |
| 13. g2—g3 | 13. Sf4—h3+ |
| 14. Kg1—g2 | 14. Df6—g7 |
| 15. Lc1n.h6 | 15. Dg7n.h6 |
| 16. Se5n.g4 | 16. Dh6—g7 |

17. Sg4—f6+ и затѣм Lc4—d3, при чем у бѣлых хорошая игра.

11. c2—c3. На d5п.c6 послѣдовало бы Sb8п.c6; 12. Se5п.c6, b7п.c6; 13. c2—c3, f4—f3 при хорошей игрѣ для черныхъ.

11. c5п.d4

12. c3п.d4 — 12. Sb8—d7. Очень тонкій ходъ, дѣлающій игру черныхъ очень благопріятной.

13. Se5п.d7. У бѣлыхъ нѣтъ лучшаго хода. На Se5п.g4 послѣдовало бы Sd7—b6 съ потерею фигуры. Тотъ же ходъ и на Se5—d3. Невыгодно было бы наконецъ Se2п.f4 въ виду Sh5—g3.

13. Lc8п.d7

14. Dd1—d3. Для соблюденія назначеннаго въ турнирѣ времени Стейницъ долженъ былъ быстро рѣшиться. Лучше было Dd1—b3.

14. Ta8—c8. Хорошій ходъ. Очень сильно также Tf8—e8.

15. Se2п.f4 — 15. Tf8—e8+

16. Ke1 — d1. На Ke1 — f1 послѣдовало бы Dd8—f6 съ выигрышемъ. — 16. b7—b5. Рѣшающій.

17. Sf4п.h5. На Lc4п.b5 (—b3) послѣдовало бы Tc8п.c1+ и затѣмъ Sh5п.f4.

17. b5п.c4

18. Dd3—a3. Угрожало Ld7—a4+.

18. Lg7п.d4

19. Lc1—d2 — 19. Dd8—b6

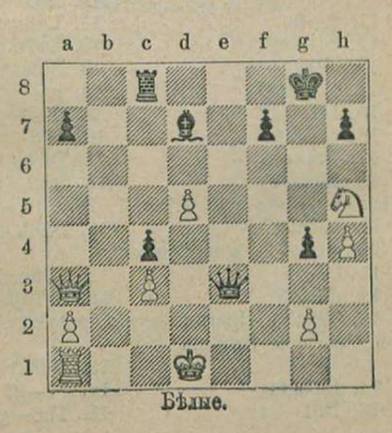
20. Ld2—c3. У бѣлыхъ нѣтъ лучшаго хода.

20. Te8—e3

21. Th1—e1 — 21. Ld4п.c3

22. Te1п.e3 — 22. Db6п.e3

23. b2п.c3. На Da3п.c3 послѣдовало бы Ld7—a4+ съ потерею ферзя.



Бѣлые.

| | |
|---|---|
| | 23. De3—g1+ |
| 24. Kd1—d2 | 24. Dg1n.g2+ |
| 25. Kd2—e3. Лучше всего. | 25. Tc8—e8+ |
| 26. Ke3—d4 | 26. Dg2—e4+ |
| 27. Kd4—c5 | 27. De4—e7+ |
| 28. d5—d6 | 28. De7—e5+ |
| 29. Kc5n.c4 | 29. De5—e4+ |
| 30. Kc4—b3 | 30. Te8—b8+ |
| 31. Da3—b4 | 31. Tb8n.b4+ |
| 32. c3n.b4 | 32. De4—d3+ |
| 33. Kb3—b2 | 33. Dd3—d4+. |

Бѣлые сдались.

## Семьдесятъ шестая партія.

| Бѣлые—Стейницъ. | Черные—Бѣляевъ. |
|---|---|
| 1. e2—e4 | 1. e7—e5 |
| 2. f2—f4 | 2. e5n.f4 |
| 3. Sg1—f3 | 3. g7—g5 |
| 4. h2—h4 | 4. g5—g4 |
| 5. Sf3—e5 | 5. Sg8—f6 |
| 6. Lf1—c4 | 6. d7—d5 |
| 7. e4n.d5 | 7. Lf8—d6 |
| 8. d2—d4 | 8. Sf6—h5 |
| 9. Sb1—c3 | 9. Dd8—e7. Лучше |

было бы 0—0. На Sh5—g3 бѣлые играютъ 10. Lc1n.f4 и отдаютъ хотя туру, но, во всякомъ случаѣ, впослѣдствіи берутъ коня.

| | |
|---|---|
| 10. Lc4—b5+ | 10. Ke8—d8. |

Лучше Ke8—f8.

Въ партіи, игранной Антони и Ранке, продолженіе было слѣдующее:

| | |
|---|---|
| | 10. Ke8—f8 |
| 11. 0—0 | 11. Ld6n.e5 |
| 12. d4n.e5 | 12. De7n.h4 |
| 13. Tf1n.f4 | 13. Sh5n.f4 |
| 14. Lc1n.f4 | 14. g4—g3 |
| 15. Dd1—f3 | 15. Th8—g8 |
| 16. e5—e6 | 16. Tg8—g7 |
| 17. Lf4—e5 | 17. Dh4—h2+ |
| 18. Kg1—f1 | 18. Dh2—h6. Угро- |

жало 19. e6—e7+, и на Kf8n.e7, 20. Df3—f6+.

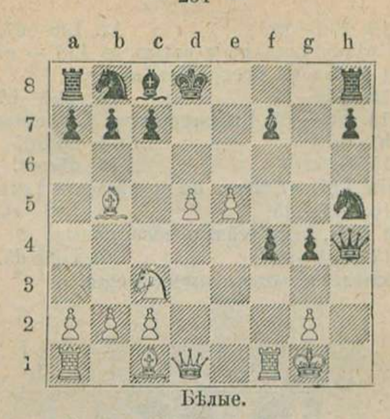
| | |
|---|---|
| 19. Le5n.g7+ | 19. Dh6n.g7 |

20. e6—e7+ и выигрываютъ.

| | |
|---|---|
| 11. 0—0 | 11. Ld6n.e5 |
| 12. d4n.e5 | 12. De7n.h4 |

13. Tf1n.f4. Правильное пожертвованіе качества, введенное впервые Антони.

| | |
|---|---|
| | 13. Sh5n.f4 |
| 14. Lc1n.f4 | 14. g4—g3 |
| 15. Dd1—f3 | 15. Th8—g8. |



Бѣлые.

Черные могли бы, конечно, пойти Dh4—h2+; 16. Kg1—f1, Dh2—h1+. Но это было бы безцѣльно, такъ какъ Dh1 не можетъ взять Ta1, иначе матъ въ два хода. 17. Lf4—g5+. Сдѣланный ходъ препятствуетъ шаху слономъ.

16. e5—e6. Прекрасное вступленіе къ окончанію.
16. f7n.e6. И другіе ходы не помогутъ.

17. Lf4n.g3 — 17. Dh4—g5. Слонъ не можетъ быть взятъ, иначе немедленный матъ.

18. Df3—f7 — 18. e6—e5
19. Df7n.g8+ — 19. Dg5n.g8
20. Lg3—h4+ и даетъ матъ со слѣдующимъ ходомъ.

### Семьдесятъ седьмая партія.

| Бѣлые—Макдоннель. | Черные—Бирдъ. |
|---|---|
| 1. e2—e4 | 1. e7—e5 |
| 2. f2—f4 | 2. e5n.f4 |
| 3. Sg1—f3 | 3. g7—g5 |
| 4. h2—h4 | 4. g5—g4 |
| 5. Sf3—e5 | 5. h7—h5 |
| 6. Lf1—c4 | 6. Sg8—h6 |
| 7. d2—d4 | 7. d7—d6 |
| 8. Se5—d3 | 8. f4—f3 |
| 9. g2—g3. Лучше g2n.f3. | 9. f7—f5 |
| 10. Sb1—c3 | 10. f5n e4 |
| 11. Sc3n.e4 | 11. Sh6—f5. |

Невѣрно было бы d6—d5 въ виду 12. Lc4n.d5. Ферзь не можетъ взять слона, такъ какъ самъ пропадаетъ при 13. Se4—f6+.

12. Ke1—f2 12. Lf8—e7. На Sf5п.d4 бѣлые Lc1—g5 и вслѣдъ за Lf8 — e7 ходомъ Sd3—f4 имѣли бы прекрасную атаку.

13. Sd3—f4 13. Th8—h7

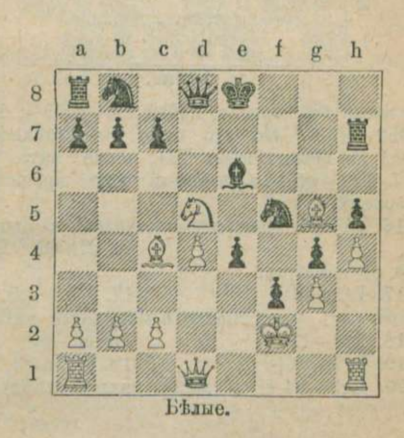
14. Sf4—g6. Неблагопріятно. Слѣдовало бы тотчасъ Th1—e1. 14. d6—d5

15. Sg6п.e7 15. d5п.e4. Лучше всего. На Th7п.e7 могло бы послѣдовать Lc4п.d5.

16. Se7—d5 16. Lc8—e6. Прекрасный ходъ, какъ сейчасъ обнаружится.

17. Lc1—g5 17. Le6п.d5.

Основательное пожертвованіе ферзя.



Бѣлые.

18. Lg5п.d8 18. e4—e3+

19. Kf2—g1. Лучше всего. 19. Ld5п.c4

20. Ld8—g5 20. f3—f2+

21. Kg1—h2 21. e3—e2

22. Dd1—d2 22. f2—f1 становится конемъ +.

23. Th1п.f1 23. e2п.f1 становится конемъ +.

24. Ta1п.f1 24. Lc4п.f1

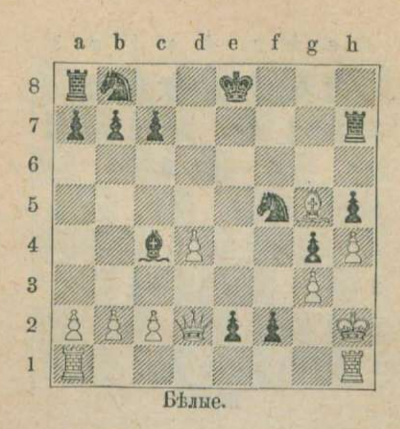
25. Dd2—c1+ 25. Sf5—e7

26. Dc1п.f1 26. Sb8—c6

27. d4—d5 27. Th7—f7

28. Df1—c4. На Df1—b5 черные лучше всего a7—a6, такъ какъ 0—0—0 невыгодно.

28. Sc6—e5



Бѣлые.

29. Dc4n.c7. Послѣдняя попытка.

| | |
|---|---|
| | 29. Se5—f3+ |
| 30. Kh2—g2 | 30. Ta8—c8 |
| 31. Dc7—a5 | 31. Tc8—c2+ |
| 32. Kg2—f1 | 32. Sf3n.g5+ |
| 33. Kf1—e1 | 33. Sg5—f3+ |
| 34. Ke1—d1 | 34. Tc2—d2+ |
| 35. Kd1—c1 | 35. Se7n.d5 и выигрываютъ. |

**Семьдесятъ восьмая партія.**

Лондонъ, 1851 г.

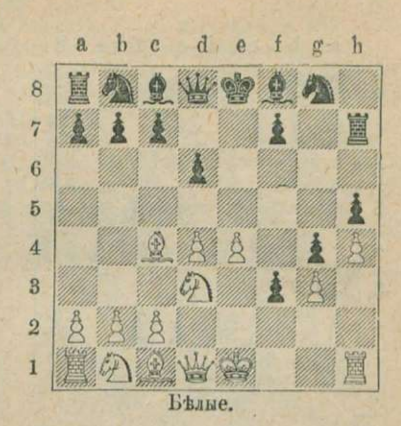
| Бѣлые—Андерсенъ. | Черные—Кизерицкій. |
|---|---|
| 1. e2—e4 | 1. e7—e5 |
| 2. f2—f4 | 2. e5n.f4 |
| 3. Sg1—f3 | 3. g7—g5 |
| 4. h2—h4 | 4. g5—g4 |
| 5. Sf3—e5 | 5. h7—h5 |
| 6. Lf1—c4 | 6. Th8—h7 |
| 7. d2—d4 | 7. d7—d6 |
| 8. Se5—d3 | 8. f4—f3. Лучше всего. |

9. g2—g3. Это продолженіе, вопреки мнѣнію Кизерицкаго, не такъ хорошо какъ g2n.f3.

9. Lc8—e6. Хорошо также Lf8—h6 и Sg8—e7.

10. d4—d5. Лучше всего.

10. Le6—c8



Бѣлые.

| | |
|---|---|
| 11. e4—e5 | 11. d6n.e5 |
| 12. Sd3n.e5 | 12. Lf8—d6 |
| 13. Lc1—f4 | 13. Sg8—e7 |
| 14. 0—0 | 14. Lc8—f5 |
| 15. Sb1—c3 | 15. Sb8—d7 |
| 16. Se5n.d7 | 16. Dd8n.d7 |
| 17. Lc4—b5 | 17. c7—c6 |
| 18. d5n.c6 | 18. Ld6—c5+. Необходимо. |
| 19. Kg1—h2 | 19. b7n.c6. |

Черные не могутъ мѣняться ферзями въ виду c6n. b7+.

20. Lb5—d3. Лучше всего. Бѣлые должны остерегаться мѣны ферзей.

20. Lf5n.d3

21. c2n.d3 — 21. f7—f5. Хорошій ходъ. Черные устраняютъ имъ Sc3—e4.

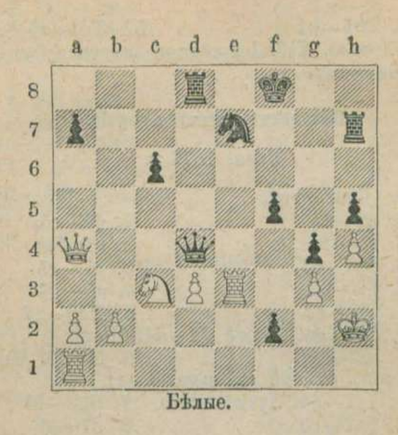
22. Tf1—e1 — 22. Ta8—d8

23. Dd1—a4. Пѣшка d3 защищается такимъ образомъ лучше всего. На Dd7n.d2 послѣдовало бы 24. Ta1—d1. — 23. f3—f2

| | |
|---|---|
| 24. Te1—e2 | 24. Ke8—f8 |
| 25. Lf4—e3 | 25. Lc5n.e3 |
| 26. Te2n.e3 | 26. Dd7—d4. |

Черные вынуждаютъ обмѣнъ ферзей.

| | |
|---|---|
| 27. Da4n.d4 | 27. Td8n.d4 |
| 28. Ta1—f1 | 28. f5—f4. Начало атаки. |
| 29. Tf1n.f2 | 29. Se7—f5 |



Бѣлые.

30. Sc3—e2. Единственный ходъ.
30. Th7—f7

31. Te3—e5 — 31. f4n.g3+
32. Se2n.g3 — 32. Sf5n.g3
33. Tf2n.f7+ — 33. Kf8n.f7
34. Kh2n.g3 — 34. Td4n.d3+
35. Kg3—f4. Лучше всего.
35. Td3—d4+
36. Kf4—g3 — 36. Td4—d5
37. Te5—e3. Если Te5n.d5 то бѣлые проигрываютъ въ нѣсколько ходовъ. — 37. Kf7—f6. Лучше всего.
38. Te3—c3 — 38. c6—c5
39. Tc3—a3 — 39. Kf6—f5
40. Ta3n.a7 — 40. Td5—d3+
41. Kg3—f2 — 41. Td3—d2+
42. Kf2—g3 — 42. Td2n.b2
43. Ta7—g7 — 43. c5—c4
44. Tg7—g7 — 44. Kf5—e4
45. Tg5n.h5 — 45. c4—c3
46. Th5—c5 — 46. Ke4—d3
47. Kg3n.g4 — 47. Tb2—b4+
48. Kg4—g5 — 48. Tb4—c4
49. Tc5—d5+ — 49. Kd3—e2
50. Td5—e5+ — 50. Ke2—f2
51. Te5—b5 — 51. Kf2—g3. На c3—c2 послѣдовало бы 52. Tb5—b2 и бѣлые на Kf2—e1 (e3) ходомъ 53. Tb2n.c2, Tc4n.c2, 54. h4 — h5 сдѣлали бы розыгрышъ.

52. Tb5—b1 52. Tc4—c5+.
Ошибка. Ходомъ Tc3n.h4 черные выиграли бы. Партія была въ ничью.

### Семьдесятъ девятая партія.

Вѣна, 1873 г.

| Бѣлые—Блакборнъ. | Черные—Розенталь. |
|---|---|
| 1. e2—e4 | 1. e7—e5 |
| 2. f2—f4 | 2. e5n.f4 |
| 3. Sg1—f3 | 3. g7—g5 |
| 4. h2—h4 | 4. g5—g4 |
| 5. Sf3—e5 | 5. Dd8—e7 |

6. Se5n.g4. Лучше d2—d4. Напр.:

6. d2—d4 6. f7—f5. Чтобы на e4n.f5 ходомъ d7—d6 выиграть коня.

| | |
|---|---|
| 7. Lf1—c4. Лучше всего. | 7. Sg8—f6 |
| 8. Sb1—c3 | 8. d7—g6 |
| 9. Lc4—f7+ | 9. Ke8—d8 |
| 10. Sc1n.f4 | 10. Sb8—d7 |

11. Lf7—b3 11. Kd8—e8. На d6n.e5 послѣдуетъ 12. d4n.e5, Sf6n.e4; 13. Sc3n.e4 и выигрываютъ.

12. Se5—f7 12. Th8—g8. Если Sf6n.e4, то бѣлые выигрываютъ ходомъ Sc3—d5.

13. Sf7—g5 13. Tg8—g7

14. Sg5—e6 и выигрываютъ.

a b c d e f g h

Бѣлые.

6. f7—f5. Лучше всего.

| | |
|---|---|
| 7. Sg4—f2 | 7. f5n.e4 |
| 8. Sb1—c3. На: | |

| | |
|---|---|
| 8. Dd1—h5+ | 8. Ke8—d8 |
| 9. Dh5—f5 | 9. e4—e3 или |

9. Sg8—f6 съ выгодой для черныхъ.

| | |
|---|---|
| | 8. Sg8—f6 |
| 9. Sf2—g4 | |
| Если: 9. Sc3—d5 | 9. Sf6n.d5 |
| 10. Dd1—h5+ | 10. De7—f7 |
| 11. Dh5—e5+ | 11. Df7—e6 |
| 12. De5n.h8 | 12. Sd5—f6 |
| 13. b2—b3 | 13. De6—e5 |
| 14. Ta1—b1 | 14. d7—d5. |

Черные выигрываютъ.

| | |
|---|---|
| | 9. Sf6—h5. Лучше всего. |
| 10. Sg4—e3 | 10. Sh5—g3 |
| 11. Dd1—g4 | 11. Sg3n.h1 |
| 12. Dg4n.f4 | 12. c7—c6 |
| 13. Se3—f5 | 13. De7—e6. Лучше всего. |
| 14. Lf1—e2 | 14. d4—d5 |
| 15. Le2—g4 | 15. De6—f6 |
| 16. d2—d4 | 16. Lc8n.f5 |
| 17. Lg4n.f5 | 17. Lf8—d6 |
| 18. Df4—g4 | 18. Th8—f8 |
| 19. Dg4—h5+ | 19. Df6—f7 и выигрываютъ. |

## Гамбитъ Филидора и Ганштейна.

Послѣ ходовъ:

| | |
|---|---|
| 1. e2—e4 | 1. e7—e5 |
| 2. f2—f4 | 2. e5n.f4 |
| 3. Sg1—f3 | 3. g7—g5 |

бѣлые могутъ вмѣсто h2—h4 пойти прямо Lf1—c4.

| | |
|---|---|
| 4. Lf1—c4 | 4. Lf8—g7. |

5. h2—h4. Можно также 0—0. См. слѣдующ. игру.

5. h7—h6. Лучше чѣмъ g5—g4:

| | |
|---|---|
| | 5. g5—g4 |
| 6. Sf3—g5 | 6 Sg8—h6 |
| 7. d2—d4 | 7. f7—f6 |
| 8. Lc1n.f4 | 8. f6n.g5 |
| 9. Lf4n.g5 | 9. Lg7—f6 |

10. Lg5n.h6. Также Dd1—d2, при чемъ бѣлые отказываются отъ отыгрыша фигуры.

10. Lf6n.h4+

11. Ke1—d2. Партіи равны.

| | |
|---|---|
| 6. d2—d4 | 6. d7—d6. Лучше всего. |

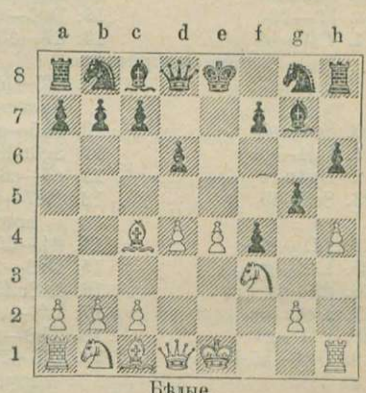
Если: 6. g5—g4

7. Lc1n.f4 7. g4n.f3

8. Dd1n.f3 при хорошей позиціи.

До этого хода гамбитъ Филидора.

### Первая игра.



Бѣлые.

7. c2—c3 (A. B. C.) 7. g5—g4. Лучше всего.

8. Lc1n.f4

Если: 8. Sf3—g1 8. Dd8—e7

9. Dd1—e2 9. Sg8—f6

10. e4—e5 10. d6n.e5

11. d4n.e5 11. Sf6—h5.

Положеніе черныхъ лучше.

8. g4n.f3

9. Dd1n.f3 9. Lc8—e6

10. Sb1—d2 (a.) 10. Sg8—e7

11. h4—h5 11. Le6n.c4

12. Sd2n.c4 12. b7—b5

13. Sc4—e3 13. Sb8—c6.

Игра черныхъ лучше.

a.

10. Lc4n.e6 10. f7n.e6

11. Df3—h5+ 11. Ke8—d7

12. Dd5—b5+ 12. Kd7—c8.

Черные должны выиграть.

## A.

7. Dd1—d3. Хорошій ходъ.
7. Sb8—c6
8. h4n.g5 — 8. h6n.g5
9. Th1n.h8 — 9. Lg7n.h8
10. e4—e5. Теперь ясна цѣль 7. Dd1—d3. При этомъ положеніи угрожаетъ Dd3—h7.
10. Ke8—f8
11. Dd3—h7 — 11. Lh8—g7
12. Dh7—h5 — 12. Sg8—h6
13. c2—c3 — 13. d6—d5.

Положеніе черныхъ хорошее.

## B.

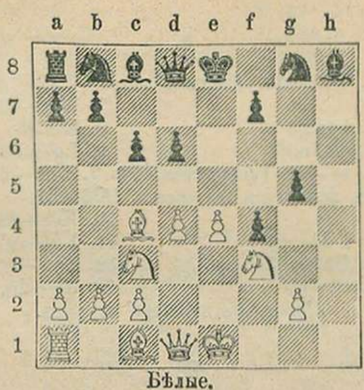
7. h4n.g5 — 7. h6n.g5
8. Th1n.h8 — 8. Lg7n.h8
9. Dd1—d3 — 9. Sg8—h6
10. g2—g3. Лучшій ходъ въ гамбитѣ.
10. Dd8—e7
11. Sb1—c3 — 11. c7—c6
12. g3n.f4 — 12. g5—g4+
13. Sf3—g5 — 13. Sb8—d7
14. e4—e5 — 14. Sd7—f6
15. Lc1—e3 — 15. d6—d5
16. Lc4—b3. На e5n.f6 послѣдовало бы d5n.c4.
16. Sh6—f5
17. 0—0—0 — 17. Sf6—g8

Положеніе черныхъ хорошее.

## C.

7. Sb1—c3 — 7. c7—c6. Защита Филидора. Она хороша, но можно также 7. Sb8—c6.

Если: — 7. g5—g4
8. Sf3—g1. Лучше всего. — 8. Lg7—f6
9. Lc1n.f4 — 9. Lf6n.h4+
10. g2—g3 — 10. Lh4—g5
11. Dd1—d2 — 11. Lg5n.f4
12. Dd2n.f4 — 12. Dd8—f6
13. Sg1—e2 — 13. Df6n.f4
14. Se2n.f4. Положеніе бѣлыхъ хорошее.
8. h4n.g5 — 8. h6n.g5
9. Th1n.h8 — 9. Lg7n.h8
10. Sf3—e5. Это пожертвованіе конемъ неправильно, но оно ведетъ къ замѣчательнымъ осложненіямъ,
10. d6n.e5



Бѣлые.

11. Dd1—h5 | 11. Dd8—f6. Лучше всего. Нужно прикрыться отъ мата на f7, а также защитить слона h8.

12. d4n.e5 | 12. Df6—g7. Лучше всего.

13. e5—e6 | 13. Sg8—f6. Лучше Lc8n.e6, напр.:

| | |
|---|---|
| | 13. Lc8n.e6 |
| 14. Lc4n.e6 | 14. Sg8—f6 |
| 15. Le6n.f7+ | 15. Ke8—e7 |
| 16. Dh5—g6 | 16. Dg7n.f7. Черные |

удерживаютъ выигранную фигуру.

14. e6n.f7+ | 14. Ke8—f8. Правильный ходъ здѣсь Ke8—e7. Напр.:

| | |
|---|---|
| | 14. Ke8—e7 |
| 15. Dh5—e2 | 15. Lc8—g4 |
| 16. De2—d3 | 16. Sb8—d7 |
| 17. Dd3—d4 | 17. Sf6—h5 и должны выиграть. |

15. Lc1n.f4. Блестящій ходъ. Бѣлые умышленно отдаютъ ферзя. Если черные Sf6n.h5, то 16. Lf4—d6 матъ. Если же g5n.f4, то матъ 16. Dh5—e5.

15. Kf8—e7. Лучше всего.

16. Lf4—d6+ | 16. Ke7n.d6

Если Ke7—d7, то выигрывается 17. Dh5n.h8.

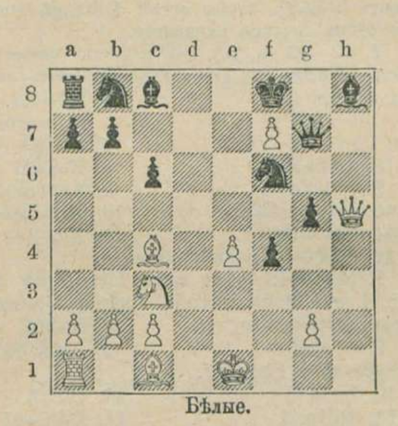
17. e4—e5+ | 17. Kd6n.e6

Если:

| | |
|---|---|
| | 17. Kd6—c7 |
| 18. e5n.f6+ | 18. Dg7n.f6 |
| 19. 0—0—0 | 19. Sb8—d7 |
| 20. Td1—f1 | 20. Df6—g7 |

21. Tf1—h1 и выигрываютъ.
18. f7—f8 становится ферземъ.

Если: 18. Dg7n.f8
18. Sf6n.h5



Бѣлые.

19. Df8—c5+ 19. Ke5—f6. Лучше всего.
20. Sc3—e4+ и даетъ матъ въ 4 хода.
19. Dh5n.g5+ 19. Ke5—d6

Если: 19. Ke5—d4
20. Sc3—e2+ 20. Kd4n.c4
21. b2—b3+ 21. Kc4—b4
22. a2—a3 даетъ матъ.

Или:
19. Lc8—f5
20. Dg5—g3+ 20. Ke5—d4
21. Sc3—e2+ 21. Kd4n.c4
22. Dg3—b3+ 22. Kc4—c5
23. Db3—a3+ беретъ ферзя.
20. Dg5—f4+ 20. Kd6—e7. На Kd6—c5 выигрывается 21. b2—b4+ и затѣмъ 22. Ta1—b1+.
21. 0—0—0 и выигрываютъ.

**Вторая игра.**

| | |
|---|---|
| 1. e2—e4 | 1. e7—e5 |
| 2. f2—f4 | 2. e5n.f4 |
| 3. Sg1—f3 | 3. g7—g5 |
| 4. Lf1—c4 | 4. Lf8—g7 |

5. 0—0. Ходъ Ганштейна. Или: 5. d2 — d4, или: 5. c2—c3 (A. B.) 5. d7—d6. Ходъ g5—g4 былъ бы невыгоденъ въ виду Sf3—e1.

6. d2—d4 6. h7—h6. Бѣлые угрожаютъ Sf3n.g5, чтобы послѣ Dd8n.g5 произвести Lc1n.f4 очень сильное нападеніе.

7. g2—g3 (a. b.). Этотъ ходъ имѣетъ цѣлью заставить черныхъ f4n.g3, вслѣдствіе чего очищается для ладьи рядъ f. 7. g5—g4. Лучше всего.

| | |
|---|---|
| Если: | 7. f4n.g3 |
| 8. Lc4n.f7+ | 8. Ke8n.f7 |
| 9. Sf3—e5+ | 9. Kf7—e6 |
| 10. Dd1—g4+ | 10. Ke6—e7 |
| 11. Tf1—f7+ | 11. Ke7—e8 |
| 12. Dg4—h5 и выигрываютъ. | |

8. Sf3—h4. Лучше всего. Невыгодно было бы 8. Lc1n.f4, g4n.f3; 9. Dd1n.f3, Lg7n.d4+, при чемъ у черныхъ игра лучше. 8. f4—f3

9. c2—c3 9. Lg7—f6. Хорошо также Sg8—e7 и Sb8—d7.

| | |
|---|---|
| 10. Sh4n.f3 | 10. g4n.f3 |
| 11. Dd1n.f3 | 11. Dd8—e7 |
| 12. Lc1—f4 | 12. Sb8—c6. |

У черныхъ игра лучше.

a.

7. Sb1—c3 7. Sg8—e7. Еще лучше Lc8—e6; 8. d4—d5, Le6—g4; 9. g2—g3, f4n.g3. Положеніе черныхъ лучше.

8. g2—g3 8. g5—g4

9. Lc1n.f4. На Sf3 — h4 или—e1 послѣдуетъ f4—f3 съ выгодой для черныхъ.

| | |
|---|---|
| | 9. g4n.f3 |
| 10. Dd1n.f3 | 10. Lg7n.d4+ |
| 11. Kg1—h1 | 11. Lc8—e6. |

У черныхъ игра лучше.

b.

7. c2—c3 7. Sb8—d7. Лучше чѣмъ Sb8—c6 или Lc8—e6.

| | |
|---|---|
| 8. Dd1—b3 | 8. Dd8—e7 |
| 9. g2—g3 | 9. g5—g4 |
| 10. Sf3—h4 | 10. f4—f3. |

Положеніе черныхъ хорошее.

A.

5. d2—d4 5. d7—d6. Лучше всего. На g5—g4 бѣлые съ выгодой 6. 0—0.

6. c2—c3 6. g5—g4. Лучше всего.

| | |
|---|---|
| 7. Lc1n.f4 | |
| Если: 7. Sf3—g1 | 7. Dd8—h4+ |
| 8. Ke1—f1 | 8. Lg7—h6 |
| 9. Dd1—b3 | 9. Dh4—h5 съ выгодой для черныхъ. |

Или:

| | |
|---|---|
| 7. Dd1—b3 | 7. g4n.f3 |
| 8. Lc4n.f7+ | 8. Ke8—e7 |
| 9. 0—0 | 9. Sg8—h6 |
| 10. Lf7—h5 | 10. Dd8—g8 |
| 11. Db3—c2 | 11. Lc8—g4 |
| 12. Lh5n.g4 | 12. Sh6n.g4 |
| 13. Tf1n.f3 | 13. Sb8—c6 и должны выиграть. |
| | 7. g4n.f3 |
| 8. 0—0 | 8. Lc8—e6 |
| 9. Lc4n.e6 | 9. f7n.e6 |
| 10. Dd1—b3 | 10. Sb8—d7 |
| 11. Db3n.e6+ | 11. Dd8—e7. |

У черныхъ игра лучше.

## B.

| | |
|---|---|
| 5. c2—c3 | 5. g5—g4. Лучше всего. |
| 6. d3—d4 (a.) | 6. g4n.f3 |
| 7. 0—0 | 7. d7—d5 |
| 8. Lc4n.d5 | 8. c7—c6 |

9. Ld5n.f7+. Лучше всего. Если слонъ ретируется, то Lc8—g4 съ выгодой для черныхъ.

| | |
|---|---|
| | 9. Ke8n.f7 |
| 10. Dd1n.f3 | 10. Sg8—f6 |
| 11. e4—e5 | 11. Th8—f8 |
| 12. Lc1n.f4 | 12. Kf7—g8. |

Черные должны выиграть.

## a.

| | |
|---|---|
| 6. 0—0 | 6. g4n.f3 |
| 7. Dd1n.f3 | 7. Sg8—h6 |
| 8. d2—d4 | 8. 0—0 |
| 9. Lc1n.f4 | 9. d7—d6 |
| 10. Lf4n.h6 | 10. Lg7n.h6 |
| 11. Lc4n.f7+ | 11. Kg8—h8 |

У черныхъ игра лучше.

# Партіи къ гамбиту Филидора и Ганштейна.

### Восмидесятая партія.

| Бѣлые—Клеркъ. | Черные—Ротшильдъ. |
|---|---|
| 1. e2—e4 | 1. e7—e5 |
| 2. f2—f4 | 2. e5n.f4 |
| 3. Sg1—f3 | 3. g7—g5 |
| 4. Lf1—c4 | 4. Lf8—g7 |
| 5. d2—d4 | 5. d7—d6 |
| 6. 0—0 | 6. h7—h6 |
| 7. c2—c3 | 7. Sb8—c6. Ходъ |

Sg8—e7 и затѣмъ 0—0 былъ бы для черныхъ очень выгоденъ.

8. h2—h4. Нападеніе преждевременное. Лучше всего было бы:

| | |
|---|---|
| 8. Dd1—b3 | 8. Dd8—e7 |
| 9. g2—g3 | 9. g5—g4 |
| 10. Sf3—h4 | 10. f4—f3 |

11. Lc1—f4 и положеніе бѣлыхъ хорошее.

| | |
|---|---|
| | 8. g5—g4 |
| 9. Sf3—h2 | 9. f4—f3 |

10. g2n.f3. На g2 — g3 черныхъ удерживаютъ выдвинутую свободную пѣшку.

| | |
|---|---|
| | 10. g4—g3 |
| 11. Sh2—g4 | 11. Dd8n.h4 |
| 12. Kg1—g2. На | |
| 12. Dd1—e2 | 12. Lc8n.g4 |
| 13. f3n.g4 | 13. Sc6n.d4 съ выго- |

дою для черныхъ.

| | |
|---|---|
| | 12. Lc8n.g4 |
| 13. Tf1—h1 | 13. Dh4—f6. Тонкій |

ходъ.

| | |
|---|---|
| 14. f3n.g4 | 14. Df6—f2+ |
| 15. Kg2—h3 | 15. g3—g2. Вѣрнѣе |

было бы:

| | |
|---|---|
| | 15. Lg7—f6 |
| 16. Dd1—e1 | 16. h6—h5 съ выго- |

дой для черныхъ.

| | |
|---|---|
| 16. Th1—g1 | 16. h6—h5 |
| 17. g4—g5 | 17. Sg8—h6. Хоро- |

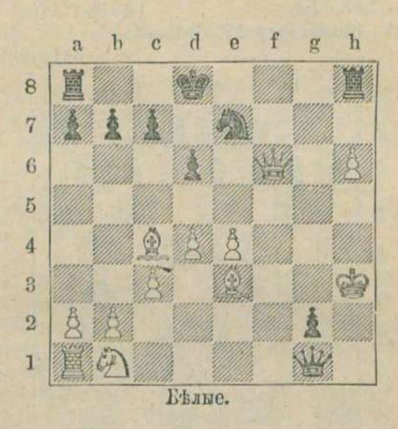
шо разсчитанный ходъ. Угрожала потеря ферзя ходомъ Tg1n.g2.

18. g5n.h6. На Tg1n.g2 послѣдовало бы Sh6—g4. 18. Lg7—f6

19. Dd1n.h5. Гораздо лучше было бы Dd1—e1.

| | |
|---|---|
| | 19. Df2n.g1 |
| 20. Dh5n.f7+ | 20. Ke8—d8 |
| 21. Df7n.f6+ | 21. Sc6—e7 |

22. Lc1—e3. На Df6n.h8+ черные выигрывали бы партію ходомъ Kd8—d7.



Бѣлые.

Черные выигрываютъ слѣдующими прекрасными ходами:

| | |
|---|---|
| | 22. Th8n.h6+ |
| 23. Df6n.h6 | 23. Dg1—h1+ |
| 24. Kh3—g3 | 24. Dh1n.h6 |
| 25. Le3n.h6 | 25. g2—g1 стано- |

вится ферземъ+ и выигрываетъ.

**Восемьдесятъ первая партія.**

| Бѣлые—Андерсенъ. | Черные—Нейманъ. |
|---|---|
| 1. e2—e4 | 1. e7—e5 |
| 2. f2—f4 | 2. e5n.f4 |
| 3. Sg1—f3 | 3. g7—g5 |
| 4. Lf1—c4 | 4. Lf8—g7 |
| 5. d2—d4 | 5. d7—d6 |
| 6. h2—h4 | 6. h7—h6 |
| 7. Sb1—c3 | 7. Sb8—c6 |
| 8. Sc3—e2 | 8. Dd8—e7. На |

g5—g4 бѣлые пошли бы 9. Sf3—g1 съ выгодой.

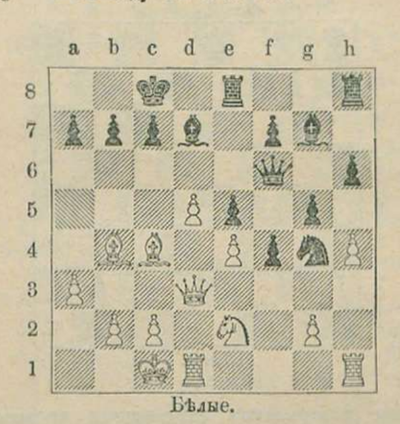
| | |
|---|---|
| 9. Dd1—d3 | 9. Lc8—d7 |
| 10. Lc1—d2 | 10. 0—0—0 |
| 11. Ld2—c3 | 11. Td8—e8 |

12. d4—d5. Этимъ ходомъ игра бѣлыхъ становится лучше. 12. Sc6—e5

13. Sf3n.e5 — 13. d6n.e5. На Lg7 n.e5 бѣлые съ выгодой h4n.g5.

| | |
|---|---|
| 14. 0—0—0 | 14. Sg8—f6 |

15. a2—a3. Чтобы пойти Lc3—b4.
15. Sf6—g4
16. La3—b4 16. De7—f6. Ошибочно Sg4—f2 въ виду 17. Dd3—f3.



Бѣлые.

17. Lb4—c5. Рѣшающій.
17. b7—b6. На a7—a6 бѣлые ходомъ d5—d6 очень скоро выиграли бы.
18. Lc4—a6+ 18. Kc8—b8. Гораздо лучше было бы Kc8—d8.
19. d5—d6 19. c7—c6. На b6п. c5 бѣлые ходомъ 20. Dd3—b3+ даютъ матъ въ три хода.
20. Dd3—b3 20. Ld7—e6. Черные должны помѣшать Lc5п.b6.
21. Db3—b4 21. Df6—d8
22. d6—d7 22. Te8—g8. На Le6п.d7 послѣдовало бы 23. Td1п.d7, Dd8п.d7; 24. Th1—d1 и выигрываютъ.
23. Lc5—e7 и выигрываютъ.

## Восемьдесятъ вторая партія.

Берлинъ, 1881 г.

Бѣлые—Чигоринъ. Черные—Шмидтъ.
(Первые пять ходовъ какъ въ предыдущей партіи).
6. 0—0 6. h7—h6
7. c2—c3 7. Sg8—e7. Невыгодно. Слѣдовало бы Sb8—c6.

8. g2—g3. Обычный, правильный ходъ.
8. g5—g4
9. Sf3—h4 9. f4—f3
10. Sb1—a3. Хорошій ходъ. Бѣлые могли бы также Sh4n.f3.
10. 0—0
11. Lc1—f4 11. Sb8—c6
12. h2—h3 12. Sc6—a5. Потерянный темпъ. Предпочтительнѣе было бы h6—h5.
13. Dd1—d2 13. Sa5n c4
14. Sa3n.c4 14. h6—h5
15. Lf4—h6 15. Se7—g6. Лучше было бы Kg8—h7.
16. Sh4—f5 16. Lc8n.f5
17. e4n.f5 17. Sg6—h8
18. Lh6n.g7 18. Kg8n.g7
19. h3n.g4 19. h5n.g4. Гибельно для черныхъ. Лучше было бы f7—f6, чтобы на g4n.h5 отвѣтить 20. Sh8—f7.
20. Dd2—f4 20. Tf8—g8
21. Ta1—e1. Чтобы отрѣзать черному королю линію e.
21. Kg7—h7
22. Kg1—f2 22. Tg8—g5
23. Tf1—h1+ 23. Kh7—g7. На Kh7—g8 послѣдуетъ 24. f5—f6, Tg5—g6; 25. Th1—h6 и бѣлые должны выиграть.
24. f5—f6+ 24. Kg7—g6
25. Th1—h7. Изящное окончаніе.

Бѣлые.

25. Dd8n.f6
Если: 25. Kg6n.h7

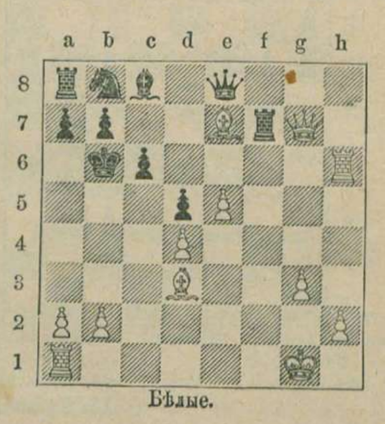
26. Df4n.g5 — 26. Sb8—g6
27. Te1—h1+ — 27. Kh7—g8
28. Th1—h8+ — 28. Kg8n.h8
29. Dg5—h6+ и мать со слѣдующимъ ходомъ.
26. Th7—h6+ — 26. Kg6n.h6
27. Df4n.f6+ и выигрываютъ.

### Восемьдесятъ третья партія.

Бостонъ, 1877 г.

Бѣлые—Гаммондъ. — Черные—Мекензи.

1. e2—e4 — 1. e7—e5
2. f2—f4 — 2. e5n.f4
3. Sg1—f3 — 3. g7—g5
4. Lf1—c4 — 4. Lf8—g7
5. 0—0 — 5. d7—d6
6. d2—d4 — 6. h7—h6.
7. c2—c3 — 7. Sg8—e7. Лучше Sb8—d7.
8. g2—g3 — 8. g5—g4
9. Sf3—h4 — 9. f4—f3
10. Sb1—d2 — 10. c7—c6. Здѣсь повидимому сильнѣе 0—0.
11. Sd2n.f3. Лучше всего. — 11. g4n.f3
12. Dd1n.f3 — 12. Th8—g8. Лучше всего.
13. Df3n.f7+ — 13. Ke8—d7
14. Sh4—g6. Проще и лучше Sh4—f5. — 14. Lg7n.d4+



Бѣлые.

| | |
|---|---|
| 15. c3n.d4 | 15. Tg8n.g6 |
| 16. e4—e5 | 16. d6—d5 |
| 17. Lc4—d3 | 17. Tg6—g8 |

18. Tf1—f6. Бѣлые играютъ до конца прекрасно.

| | |
|---|---|
| | 18. Kd7—c7 |
| 19. Tf6n.h6 | 19. Tg8—f8 |
| 20. Df7—g7 | 20. Kc7—b6 |
| 21. Lc1—g5 | 21. Dd8—e8. |

Черные не могутъ спасти Se7. На Tf8—e8 послѣдовало бы 22. Th6—h7.

| | |
|---|---|
| 22. Lg5n.e7 | 22. Tf8—f7 |

23. Dg7n.f7. Прекрасный ходъ.

| | |
|---|---|
| | 23. De8n.f7 |

24. Le7—d8+ и выигрываютъ.

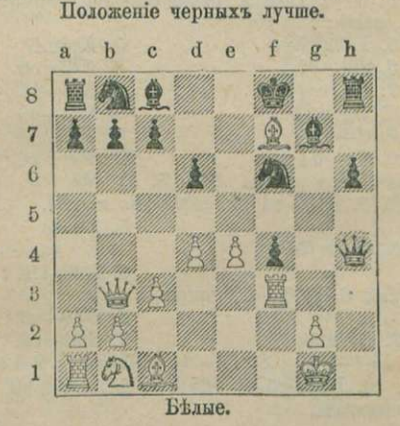
### Восемьдесятъ четвертая партія.

| Бѣлые—Андерсенъ. | Черные—Риманъ. |
|---|---|
| 1. e2—e4 | 1. e7—e5 |
| 2. f2—f4 | 2. e5n.f4 |
| 3. Sg1—f3 | 3. g7—g5 |
| 4. Lf1—c4 | 4. Lf8—g7 |
| 5. h2—h4 | 5. h7—h6 |
| 6. d2—d4 | 6. d7—d6 |
| 7. c2—c3 | 7. g5—g4 |
| 8. Dd1—b3 | 8. g4n.f3. Правиль- |

ный ходъ здѣсь Dd8—e7, при чемъ черные остаются въ выгодѣ. Напр.:

| | |
|---|---|
| | 8. Dd8—e7 |
| 9. 0—0 | 9. g4n.f3 |
| 10. Tf1n.f3 | 10. Sb8—c6 |
| 11. Lc1n.f4 | 11. Sc6—d8. |

Положеніе черныхъ лучше.



Бѣлые.

9. Lc4n.f7+ — 9. Ke8—f8
10. 0—0 — 10. Dd8n.h4. И здѣсь слѣдовало бы: Dd8—e7.
11. Tf1n.f3 — 11. Sg8—f6. Теперь черные проиграли.
11. Lf7—g6 — 11. d6—d5
12. Db3—b4+ — 12. Kf8—g8
13. Db4—e7 — 13. Th8—h7
14. Lg6—f7+ и даютъ матъ въ 3 хода.

# Муціо-гамбитъ.

1. e2—e4 — 1. e7—e5
2. f2—f4 — 2. e5n.f4
3. Sg1—f3 — 3. g7—g5
4. Lf1—c4 — 4. g5—g4. Это продолженіе сильнѣе, чѣмъ 4. Lf8—g7. Бѣлые могутъ или 5. Sf3—e5, или отдать коня f3 и пойти напр. 0 — 0, чтобы сдѣлать сильнѣйшую атаку. Этотъ послѣдній способъ (отдача коня) и называется Муціо-гамбитомъ, по имени синьора Муціо (1634).

### Первая игра.

1. e2—e4 — 1. e7—e5
2. f2—f4 — 2. e5n.f4
3. Sg1—f3 — 3. g7—g5
4. Lf1—c4 — 4. g5—g4

5. 0—0. Нельзя рекомендовать пожертвованіе слономъ, напр.:

5. Lc4n.f7+ — 5. Ke8n.f7
6. Sf3—e5+ — 6. Kf7—e8
7. Dd1n.g4 — 7. Sg8—f6
8. Dg4n.f4 — 8. Lf8—d6
9. 0—0 — 9. Th8—f8
10. d2—d4 — 10. Sb8—c6.

У черныхъ игра лучше. Объ 5. d2—d4 см. вторую игру. Объ 5. Sb1—c4 см. игранныя партіи.

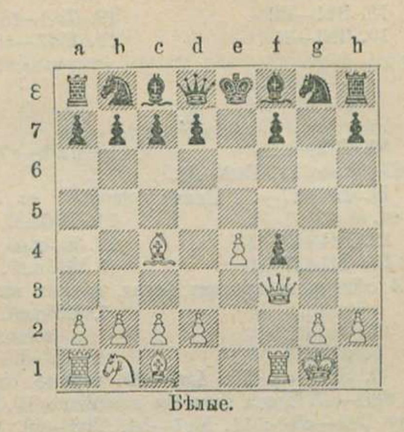
5. g4n.f3

6. Dd1n.f3

6. Dd8—f6. Лучше всего. Хуже 6. Dd8—e7, напр.:

6. Dd8—e7

7. Df3n.f4 — 7. Sb8—c6. Дурно было бы De7—c5+; 8. d2—d4, Dc5n.d4+; 9. Lc1—e3, Dd4n.c4; 10. Df4—e5+, Sg8—e7; 11. De5n.h8. Бѣлые должны выиграть.



Бѣлые.

| | |
|---|---|
| 8. Lc4n.f7+ | 8. Ke8—d8 |
| 9. Sb1—c3 | 9. De7—e5 |
| 10. Df4n.e5 | 10. Sc6n.e5 |
| 11. d2—d4 | 11. Se5n.f7 |

12. Tf1n.f7. У бѣлыхъ игра лучше.

7. e4—e5. Лучше всего. Бѣлые жертвуютъ пѣшкой, чтобы освободить ладьѣ линію e.

Если: 7. d2—d3 — 7. Sb8—c6

8. Lc1n.f4. На 8. Df3n.f4; Df6n.f4; 9. Tf1n.f4 у черныхъ ходомъ Sc6 — d8 игра лучше. Также на 8. Sb1—c3 послѣдуетъ Lf8—c5+; 9. Kg1—h1, Sc6—e5 и затѣмъ f4—f3 къ выгодѣ черныхъ.

| | |
|---|---|
| | 8. Lf8—c5+ |
| 9. Kg1—h1 | 9. d7—d6 |
| 10. Sb1—c3 (a. b.) | 10. Lc5—b6 Лучше всего. |
| 11. Sc3—d5 | 11. Df6—g7. Черные |

удерживаютъ фигуру.

## a.

| | |
|---|---|
| 10. c2—c3 | 10. Lc8—e6 |
| 11. Lc4--b5 | 11. Le6—d7 |
| 12. d3—d4 | 12. Lc5—b6 |
| 13. d4—d5 | 13. Sc6—e5 |
| 14. Lf4n.e5 | 14. Df6n.f3 |
| 15. Lb5n.d7+ | 15. Ke8n.d7 |
| 16. Tf1n.f3 | 16. d6n.e5 |
| 17. Tf3n.f7+ | 17. Sg8—e7 |

18. Sb1—d2 18. Ta8—f8
19. Ta1—f1 19. Kd7—e8 и выигрываютъ.

**b.**

10. Df3—e2 10. Df6—g7. На Sc6—d4 бѣлые 11. De2—d2.

11. Lc4п.f7+. Иначе черные съ выгодой Lc8—e6. 11. Dg7п.f7
12. Lf4—e5 12. Sc6п.e5
13. Tf1п.f7 13. Se5п.f7. Черные имѣя 4 офицеровъ противъ ферзя, должны выиграть.

7. Df6п.e5. Лучше всего.
8. d2—d3 8. Lf8—h6

9. Sb1—c3. На Lc1—d2 черные отвѣчаютъ также Sg8—e7. Тогда было бы невыгодно 10. Ld2—c3 въ виду De5—c5+; 11. Kg1—h1, Th8—g8.
9. Sg8—e7
10. Lc1—d2 10. Sb8—c6. Лучше всего.
11. Ta1—e1 11. De5—f5. Лучше всего. Ходъ Паульсена.

Бѣлые.

Если: 11. De5—c5+
12. Kg1—h1 12. Sc6—d4
13. Te1п.e7+ 13. Ke8п.e7. На De5п.e7 слѣдуетъ 14. Df3—h5 къ выгодѣ бѣлыхъ.
14. Sc3—d5+ 14. Kd8—e7

| | |
|---|---|
| 15. Df3—h5 | 15. Dc5—f8 |
| 16. Dh5—h4+ | 16. f7—f6 |
| 17. Ld2n.f4 | 17. Lh6n.f4 |

18. Tf1n.f4 и должны выиграть. Если, напр.:

| | |
|---|---|
| | 18. Sd4—c6 |
| 19. Tf4n.f6 | 19. Df8—e8 |

20. Tf6—f8+ и матъ со слѣдующимъ ходомъ.

| | |
|---|---|
| 12. Sc3—d5 (A.) | 12. Ke8—d8 |
| 13. Ld2—c3 | 13. Th8—e8. Лучше всего. |
| 14. Sd5—f6 | 14. Te8—f8 |
| 15. g2—g4 | 15. Df5—g6 |
| 16. h2—h4 | 16. d7—d5 лучше всего. |
| 17. Lc4n.d5 | 17. Lc8n.g4 |
| 18. Df3n.g4 | 18. Dg6n.g4+ |
| 19. Sf6n.g4 | 19. Tf8—g8 |
| 20. Ld5—f3 | 20. f7—f5 |
| 21. Lc3—f6 | 21. Kd8—d7 |
| 22. d3—d4 | 22. f5n.g4. |

Черные должны выиграть.

## A.

12. Te1—e4 12. Sc6—e3. Гораздо сильнѣе здѣсь 0—0, 13. Ld2n.f4, Lh6—g7 при лучшей игрѣ у черныхъ. Это продолженіе ведетъ къ замѣчательному окончанію, разыгранному Бирдомъ.

13. Df3—e2 13. d7—d6. Лучше бы Se5n.c4.

| | |
|---|---|
| 14. Lc1n.f4 | 14. Lh6n.f4 |
| 15. Tf1n.f4 | 15. Df5—g5 |
| 16. h2—h4 | 16. Dg5—g7 |
| 17. Tf4n.f7 | 17. Se5n.f7 |
| 18. Te4n.e7+ | 18. Ke8—d8 |
| 19. Lc4n.f7 | 19. Lc8—d7 |
| 20. Sc3—d5 | 20. Dg7—d4+ |
| 21. Kg1—f1 | 21. Dd4n.h4 |
| 22. Te7n.d7+ | 22. Kd8n.d7 |
| 23. De2—e6+ | 23. Kd7—d8 |

24. Sd5—f6 24. Dh4—a4. Черные хотятъ выиграть. Матъ на d7 теперь долженъ быть прикрытъ.

| | |
|---|---|
| 25. d3—d4. Лучше всего. | 25. Th8—f8 |
| 26. b2—b3 | 26. Da4—b5+ |
| 27. c2—c4 | 27. Db5—c6 |

28. d4—d5 и выигрываютъ.

### Вторая игра.

| | |
|---|---|
| 1. e2—e4 | 1. e7—e5 |
| 2. f2—f4 | 2. e5n.f4 |
| 3. Sg1—f3 | 3. g7—g5 |
| 4. Lf1—c4 | 4. g5—g4 |

5. d2—d4. Это продолженіе не такъ сильно, какъ 0—0. 5. d7—d5. Можно также съ выгодой g4n.f3; 6. Dd1n.f3, d7—d5; 7. Lc4n. d5, Sg8—f6; 8. 0—0, c7—c6.

| | |
|---|---|
| 6. Lc4n.d5 | 6. c7—c6 |
| 7. Ld5—b3 | 7. g4n.f3 |
| 8. Dd1n.f3 | 8. Dd8n.d4 |
| 9. Lc1n.f4 | 9. Sg8—f6 |
| 10. Sb1—d2 | 10. Lc8—g4 |
| 11. Df3—g3 | 11. Sb8—d7. Невыгодно Sf6n.e4. См. A. |
| 12. c2—c3 | 12. Dd4—c5 |
| 13. e4—e5 | 13. 0—0—0. |

У черныхъ игра лучше.

### A.

11. Sf6n.e4

12. Sd2n.e4. Неправильно было бы:

| | |
|---|---|
| 12. Dg3n.g4 | 12. Dd4—f2+ |
| 13. Ke1—d1 | 13. Df2n.d2+ |
| 14. Lf4n.d2 | 14. Se4—f2+ и выигрываютъ. |

12. Dd4n.e4+

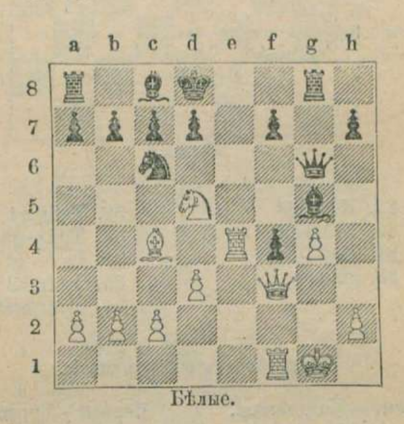
13. Ke1—d2. У бѣлыхъ игра лучше, такъ какъ король можетъ уйти на c1.

## Партія къ Муціо-гамбиту.

### Восемьдесятъ пятая партія.

| Бѣлые—Колишъ. | Черные—Паульсенъ. |
|---|---|
| 1. e2—e4 | 1. e7—e5 |
| 2. f2—f4 | 2. e5n.f4 |
| 3. Sg1—f3 | 3. g7—g5 |
| 4. Lf1—c4 | 4. g5—g4 |
| 5. 0—0 | 5. g4n.f3 |
| 6. Dd1n.f3 | 6. Dd8—f6 |
| 7. e4—e5 | 7. Df6n.e5 |
| 8. d2—d3 | 8. Lf8—h6 |
| 9. Lc1—d2 | 9. Sg8—e7 |
| 10. Sb1—c3 | 10. Sb8—c6 |
| 11. Ta1—e1 | 11. De5—f5 |

12. Sc3—d5 | 12. Ke8—d8
13. Ld2—c3 | 13. Th8—g8. Лучше бы Th8—e8.
14. Lc3—f6. Лучше бы Te1п.e7 и на Sc6п.e7; 15. Lc3—f6. | 14. Lh6—g5. Лучше всего.
15. Te1п.e7 | 15. Lg5п.f6. На Sc6п.e7 послѣдуетъ съ выгодой Sd5п.c7.
16. Te7—e4 | 16. Lf6—g5
17. g2—g4 | 17. Df5—g6.



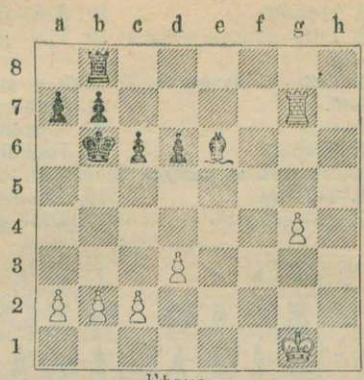
Бѣлые.

Въ одномъ положенiи черные стоятъ хорошо. Чтобы устранить пѣшку f4 у бѣлыхъ нѣтъ иного хода какъ:

18. h2—h4 | 18. Lg5п.h4
19. Df3п.f4 | 19. d7—d6
20. Df4п.f7 | 20. Dg6п.f7
21. Tf1п.f7 | 21. Sc6—e5
22. Tf7п.h7 | 22. Se5п.c4
23. Te4п.c4. На Th7п.h4 послѣдовало бы Sc4—e5 | 23. c7—c6
24. Sd5—c7 | 24. Ta8—b8
25. Tc4—f4 | 25. Lh4—e7
26. Tf4—f7 | 26. Kd8п.c7
27. Tf7п.e7+ | 27. Kc7—b6
28. Th7—g7 | 28. Tg8п.g7
29. Te7п.g7 | 29. Lc8—e6.

У черныхъ теперь офицеръ за пѣшку и хорошая позицiя.

30. Tg7—g6 | 30. Le6п.a2
31. Tg6п.b6 | 31. Tb8—g8



Бѣлые.

| | |
|---|---|
| 32. Kg1—f3 | 32. Tg8n.g4 |
| 33. Kf2—e2 | 33. Tg4—g2+ |
| 34. Ke2—d1 | 34. La2—b1 |
| 35. c2—c3 | 35. Tg2n.b2 и выигрываютъ. |

**Восемьдесятъ шестая партія.**

| Бѣлые—Макдоннель. | Черные—Бурдонне. |
|---|---|
| 1. e2—e4 | 1. e7—e5 |
| 2. f2—f4 | 2. e5n.f4 |
| 3. Sg1—f3 | 3. g7—g5 |
| 4. Lf1—c4 | 4. g5—g4 |

5. Sb1—c3. Это продолженіе не такъ сильно какъ 0—0, но также даетъ возможность произвести сильное нападеніе. 5. g4n.f3

6. Dd1n.f4 6. Lf8—h6. Невыгодно. Правильный ходъ здѣсь d7—d5. Напр.:

| | |
|---|---|
| | 6. d7—d5 |
| 7. Lc4n.d5 | 7. c7—c6 |
| 8. Ld5n.f7+ (a.). | 8. Ke8n.f7 |

9. d2—d4. Если 9. Df3 — h5+, Lf7 — g7; 10. d2—d4, Lc8—e6; 11. Lc1n.f4, Le6—f7; 12. Lf4—e5+, Sg8—f6, то черные выигрываютъ.

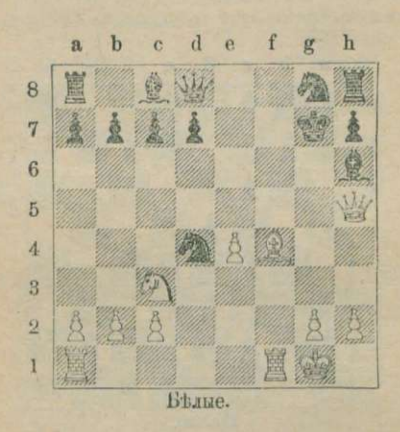
| | |
|---|---|
| | 9. Sg8—f6 |
| 10. e4—e5 | 10. Lf8—g7 |
| 11. Lc1n.f4 | 11. Th8—e8 |
| 12. Lf4—g5 | 12. Ld8n.d4 |
| 13. Lg5n.f6 | 13. Lc8—g4 и выигрываютъ. |

a.

8. Ld5—b3 | 8. Lc8—e6
9. Lb3n.c6 | 9. f7n.e6
10. Df3—h5+ | 10. Ke8—d7. У черныхъ игра лучше.

7. d2—d4 | 7. Sb8—c6
8. 0—0 | 8. Sc6n.d4
9. Lc4n.f7+ | 9. Ke8n.f7
10. Df3—h5+ | 10. Kf7—g7

11. Lc1n.f4. У бѣлыхъ двумя фигурами меньше, но ихъ нападеніе неотразимо. Угрожаетъ Lf4—e5+ или g5 съ несомнѣнной побѣдой.



Бѣлые.

| | 11. Lh6n.f4 |
|---|---|
| 12. Tf1n.f4 | 12. Sg8—f6 |
| 13. Dh5—g5+ | 13. Kg7—f7 |
| 14. Ta1—f1 | 14. Kf7—e8. |

У черныхъ нѣтъ лучшаго хода.

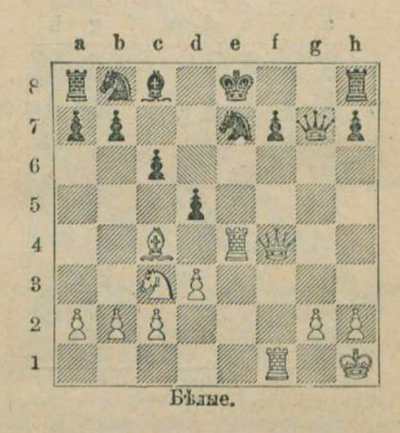
| | |
|---|---|
| 15. Tf4n.f6 | 15. Dd8—e7 |
| 16. Sc3—d5 | 16. De7—c5 |
| 17. Kg1—h1 | 17. Sd4—e6 |
| 18. Tf6n.e6+ | 18. d7n.e6 |

19. Sd5—f6+ выигрываютъ ферзя и партію.

### Восемьдесятъ седьмая партія.

| Бѣлые—Стаунтонъ. | Черные—N. |
|---|---|
| 1. e2—e4 | 1. e7—e5 |
| 2. f2—f4 | 2. e5n.f4 |

| | |
|---|---|
| 3. Sg1—f3 | 3. g7—g5 |
| 4. Lf1—c4 | 4. g5—g4 |
| 5. 0—0 | 5. g4n.f3 |
| 6. Dd1n.f3 | 6. Dd8—f6 |
| 7. e4—e5 | 7. Df6n.e5 |
| 8. d2—d3 | 8. Lf8—h6 |
| 9. Sb1—c3 | 9. c7—c6. Правильный ходъ здѣсь Sg8—e7. |
| 10. Lc1n.f4 | 10. De5—d4+ |
| 11. Kg1—h1 | 11. Lh6n.f4 |
| 12. Ta1—e1+ | 12. Sg8—e7 |
| 13. Te1—e4 | 13. Dd4—g7 |
| 14. Df3n.f4 | 14. d7—d5 |



Бѣлые.

15. Lc4n.d5. Рѣшающій.

15. c6n.d5

16. Te4n.e7+. Гораздо лучше чѣмъ Sc3n.d5, вслѣдъ за которымъ Sb8—c6. Бѣлымъ даютъ матъ въ нѣсколько ходовъ. 16. Ke8n.e7

17. Sc3n.d5+ 17. Ke7—e6. На Ke7—e8 или f8 выигрывается. 18. Df4—d6.

18. Df4—e4+. Лучше всего. На Tf1—e1+ послѣдовало бы Ke6n.b5. 18. Ke6—d7

| | |
|---|---|
| 19. De4—e7+ | 19. Kd7—c6 |
| 20. De7—c7+ | 20. Kc6n.d5 |
| 21. c2—c4+ | 21. Kd5—d4 |
| 22. Dc7—d6+ | 22. Kd4—e3 |
| 23. Dd6—f4+ | 23. Ke3n.d3. На Ke3—e2 послѣдуетъ 24. Df4—f3+, Ke2—d2; 25. Tf1—d1+, Kd2—c2; 26. Df3—e2. Матъ. |

24. Tf1—d1+ | 24. Kd3—c3 или —e2.

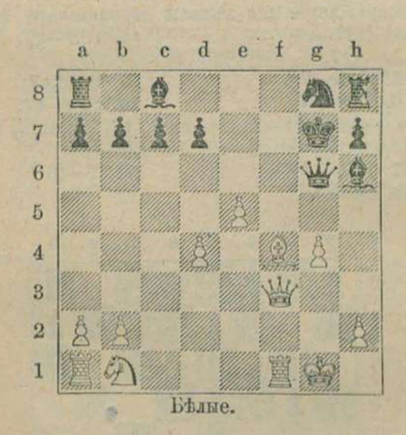
25. Df4—b2 и матъ.

## Восемьдесятъ восьмая партія.

| Бѣлые—Готшаль. | Черные—N. |
|---|---|
| 1. e2—e4 | 1. e7—e5 |
| 2. f2—f4 | 2. e5п.f4 |
| 3. Sg1—f3 | 3. g7—g5 |
| 4. Lf1—c4 | 4. g5—g4 |
| 5. 0—0 | 5. g4п.f3 |
| 6. Dd1п.f3 | 6. Dd8—f6 |

7. c2—c3. Это отступленіе изъ обычнаго e4—e7 на практикѣ оказывается удобопримѣнимымъ.

| | |
|---|---|
| | 7. Sb8—c6 |
| 8. d2—d4 | 8. Sc6п.d4 |
| 9. Lc4п.f7+ | 9. Ke8п.f7 |
| 10. c3п.d4 | 10. Lf8—h6. На Df6п.d4+ послѣдовало бы Lc1—e3. |
| 11. e4—e5 | 11. Df6—f5 |
| 12. g2—g4 | 12. Df5—g6 |
| 13. Lc1п.f4 | 13. Kf7—g7 |



Бѣлые.

14. Lf4—g5. Прекрасный ходъ, которымъ выигрывается партія. 14. Dg6—e8.

У черныхъ нѣтъ больше хорошей защиты.

| | |
|---|---|
| 15. Lg5—f6+ | 15. Sg8п.f6 |
| 16. Df3п.f3+ | 16. Kg7—g8 |
| 17. Df6п.h6 | 17. d7—d5 |

| | |
|---|---|
| 18. e5п.d6 | 18. Lc8п.g4 |
| 19. d6п.c7 | 19. De8—g6 |

20. Dh6п.g6+ и выигрываютъ благодаря преобладающему числу пѣшекъ.

### Восемьдесятъ девятая партія.

| Бѣлые—Стейницъ. | Черные—Андерсенъ. |
|---|---|
| 1. e2—e4 | 1. e7—e6 |
| 2. f2—f4 | 2. e5п.f4 |
| 3. Sg1—f3 | 3. g7—g5 |
| 4. Lf1—c4 | 4. g5—g4 |
| 5. 0—0 | 5. g4п.f3 |
| 6. Dd1п.f3 | 6. Dd8—e7 |
| 7. d2—d4 | 7. Sb8—c6. Лучше всего. |
| 8. Sb1—c3 | 8. Sc6п.d4 |
| 9. Df3—d3 | 9. Sd4—e6 |
| 10. Sc3—d5 | 10. De7—c5+ |
| 11. Kg1—h1 | 11. b7—b5. |

Черные получаютъ, такимъ образомъ, возможность пустить въ ходъ слона и ладью.

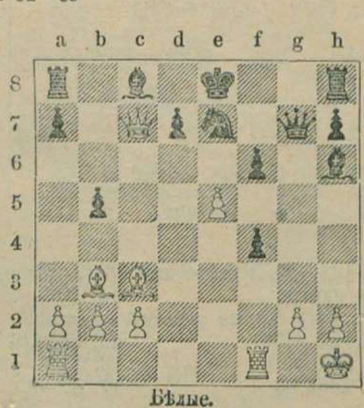
| | |
|---|---|
| 12. Lc4—b3 | 12. Lf8—h6 |
| 13. Lc1—d2 | 13. Dc5—f8. |

Ферзь возвращается для защиты королевскаго фланга.

| | |
|---|---|
| 14. Dd3—c3 | 14. Df8—g7. Можно также Lh6—g7. |
| 15. Sd5п.c7+ | 15. Se6п.c7 |
| 16. Dc3п.c7 | 16. Sg8—e7. |

Не столь хорошо f4—f3 въ виду 17. Tf1п.f3, Lh6п.d2; 18. Lb3п.f7+, Ke8—e7; 19. Lf7—d5.

| | |
|---|---|
| 17. Ld2—c3 | 17. f7—f6 |
| 18. e4—e5 | |



Бѣлые.

18. Th8—f8. Съ цѣлью пойти послѣ e5n.f6, Tf8n.f6, послѣ чего у черныхъ два офицера противъ ладьи при хорошей игрѣ.

| | |
|---|---|
| 19. Ta1—e1 | 19. Lc8—a6 |

20. e5n.f6. Гораздо лучше было бы e5—e6.

20. Tf8n.f6

21. Lc3—b4. Очень тонко; но лучше было бы Lc3n.f6

| | |
|---|---|
| | 21. Tf6—c6 |
| 22. Dc7—a5 | 22. Lh6—g5 |
| 23. Lb4n.e7 | 23. Lg5n.e7 |
| 24. Tf1n.f4 | 24. Tc6—f6 |
| 25. Ta5 - c3 | 25. Ke8—d8 |

26. Dc3—a5+. На Te1n.e7 послѣдовало бы Tf6n.f4.

| | |
|---|---|
| | 26. Kd8—c8 |
| 27. Lb3—d5 | 27. Ta8—b8 |
| 28. Tf4—e4 | 28. Tb8—b6. |

Благодаря этому ходу пускается въ дѣло ладья и поле b8 становится доступнымъ королю. Бѣлые не могутъ взять Lc7, такъ какъ послѣдовало бы Dg7n.e7 и нельзя Te1n.e7 въ виду мата Tf6—f1.

29. h2—h3. Чтобы затѣмъ пойти Te4n.e7.

29. Tf6—e6. Лучше всего. Черные жертвуютъ качествомъ, такъ какъ этимъ совершенно нарушается нападенiе.

| | |
|---|---|
| 30. Ld5n.e6 | 30. d7n.e6 |
| 31. a2—a4 | 31. b5—b4 |
| 32. Da5—h5 | 32. Le7—d8 |
| 33. Te1—d1 | 33. Dg7—e7 |
| 34. Te1—d4 | 34. Ld8—c7 |
| 35. Td4—g4 | 35. Kc8—b7. Ко- |

| | a | b | c | d | e | f | g | h |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 8 | | | | | | | | |
| 7 | ♟ | ♚ | | | | | | ♟ |
| 6 | | ♝ | ♜ | | ♟ | | | |
| 5 | | | | ♗ | | | | |
| 4 | ♙ | ♟ | | | | | ♖ | |
| 3 | | | | | | | | ♙ |
| 2 | | ♙ | ♙ | | ♕ | | ♙ | ♛ |
| 1 | | | | ♖ | | ♔ | | |

Бѣлые.

роль въ безопасности, и у черныхъ при 2 слонахъ противъ ладьи очень хорошая игра.

| | |
|---|---|
| 36. Tg4—g8 | 36. Tb6—c6 |
| 37. Dh5—f3 | 37. La6—c4. Рѣшающій. Черные переходятъ къ атакѣ. |
| 38. Tg8—g4 | 38. Lc4—d5 |
| 39. Df3—e2 | 39. De7—d6 |
| 40. Kh1—g1 | 40. Dd6—h2+ |
| 41. Kg1—f1 | 41. Lc7—b6. |

Черные выигрываютъ.

## Гамбитъ Сальвіо и Кохрана.

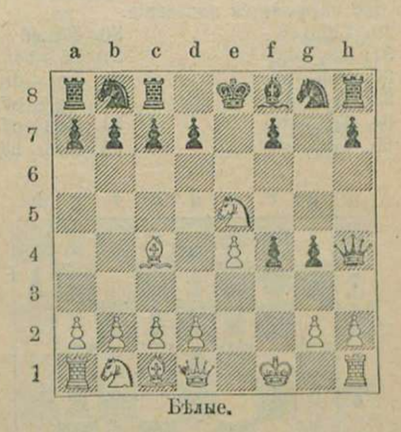
Въ королевскомъ гамбитѣ послѣ ходовъ:

| | |
|---|---|
| 1. e2—e4 | 1. e7—e5 |
| 2. f2—f4 | 2. e5n.f4 |
| 3. Sg1—f3 | 3. g7—g5 |
| 4. Lf1—c4 | 4. g5—g4 |

бѣлые могутъ вмѣсто того, чтобы жертвовать конемъ, какъ въ Муціо-гамбитѣ пойти:

5. Sf3—e5. Лучшимъ отвѣтомъ черныхъ служитъ ходъ: 5. Dd8—h4+

6. Ke1—f1.



Бѣлые.

Черные могутъ избрать три продолженія: 6. Sg8—f6— гамбитъ Сальвіо (1634), 6. f4—f3— гамбитъ Кохрана (1798—1878) и 6. Sg8—h6—гамбито Сальвіо-Зильбершмидта (нѣмецкій авторъ 1845).

### Первая игра.

### Гамбитъ Сальвіо.

6. Sg8—f6

7. Dd1—e1. Лучше всего. Невыгодно:

7. Se5n.f7 (a.) — 7. d7—d5
8. Sf7n.h8 — 8. d5n.c4
9. Dd1—e2 — 9. Lc8—e6
10. De2—f2 — 10. Dh4n.f2+
11. Kf1n.f2 — 11. Lf8—g7 берутъ коня и имѣютъ при двухъ офицерахъ противъ ладьи лучшую игру.

### а.

7. Lc4n.f7+ — 7. Ke8—e7

8. Lf7—b3. Угрожаетъ потеря фигуры ходомъ d7—d6. — 8. d7—d6. На Sf6 n.e4 бѣлые съ выгодой 9. Dd1—e1, также на Sf6—h5. 9. Dd1n.g4.

9. Se6—d3 — 9. Sf6—h5

10. Dd1—e1 — 10. g4—g3. На Sh5—g3+ бѣлые ходомъ 11. Kf1 — g1 выигрываютъ коня g3.

11. Kf1—g1 — 11. Df8—g7

12. c2—c3 — 12. Dh4—g5. Положеніе черныхъ лучше.

7. Dh4n.e1+

8. Kf1n.e1 — 8. d7—d6 (A).
9. Se5n.f7 — 9. d6—d5
10. Lc4n.d5 — 10. Sf6n.d5
11. Sf7n.h8 — 11. Sd5—f6
12. d2—d3 — 12. Lf8—g7
13. Lc1n.f4 — 13. Lg7n.h8

14. c2—c3. На Lf4n.c7 послѣдовало бы Sf6n.e4, угрожая Lg7n.b2 — 14. c7—c6

15. Sb1—d2.

Партіи равны.

### A.

8. Sf6n.e4

9. Lc4n.f7+ — 9. Ke8—e7

10. Lf7—b3 — 10. Lf8—g7. Можно и Se4—f6 съ выгодой.

11. Se5n.g4 — 11. d7—d6
12. Sg4—f2 — 12. Se4n.f2
13. Ke1n.f2.

Партіи равны.

**Вторая игра.**

Гамбитъ Кохрана.

| | |
|---|---|
| | 6. f4—f3 |
| 7. d2—d4 (A. B. C.) | 7. f3n.g2+ |
| 8. Kf1n.g2 | 8. Dh4—h3+ |
| 9. Kg2—g1 | 9. Sg8—h6 |
| 10. Dd1—d3 | 10. Dh3n.d3 |
| 11. c2n.d3 | 11. d7—d6 |
| 12. Lc1n.h6 | 12. Lf8n.h6 |
| 13. Se5n.f7 | 13. Lh6—e3+ |
| 14. Kg1—g2 | 14. Th8—f8 |
| 15. Th1—f1 | 15. Le3n.d4. |

Положеніе черныхъ лучше.

**A.**

| | |
|---|---|
| 7. Lc4n.f7+ | 7. Ke8—e7 |
| 8. Dd1—e1 (a.) | 8. f3n.g2+ |
| 9. Kf1n.g2 | 9. Dh4—h3+ |
| 10. Kg2—f2 | 10. Lf8—g7 |
| 11. Lf7n.g8 | 11. Lc7n.e5. |

Черные выигрываютъ.

**a.**

| | |
|---|---|
| 8. g2n.f3 | 8. d7—d6 |
| 9. Lf7n.g8 | 9. d6n.e5 |
| 10. Lg8—c4 | 10. g4n.f3 |
| 11. Dd1n.f3 | 11. Lc8—h3+. |

Черные выигрываютъ.

**B.**

| | |
|---|---|
| 7. g2—g3 | 7. Dh4—h3+ |
| 8. Kf1—f2 | 8. Sg8—f6 |
| 9. d2—d3 | 9. d7—d6 |
| 10. Se5n.f7 | 10. d6—d5 |
| 11. Sf7n.h8 | 11. Dh3—g2+ |
| 12. Kf2—e3 | 12. Sb8 — c6. |

На Lf8—h6+ послѣдуетъ Ke3 — d4 и король уйдетъ на безопасное поле b3.

| | |
|---|---|
| 13. Sh8—f7 | 13. Ke8n.f7 |
| 14. Lc4n.d5+ | 14. Sf6n.d5 |
| 15. e4n.d5 | 15. Lf8—h6+ |
| 16. Ke3—e4 | 16. f3—f2+ |

и дастъ матъ со слѣдующимъ ходомъ.

**C.**

| | |
|---|---|
| 7. g2n.f3 | 7. Sg8—f6 |
| 8. Dd1—e2 | 8. d7—d6 |
| 9. Se5n.f7 | 9. g4n.f3 |
| 10. De2—f2 | 10. Lc8—h3+ |

11. Kf1—e1 — 11. Dh4n.e4+
12. Ke4—d1. На Df2—e3 выигрывается f3—f2+.
12. De4n.c4 и выигрываютъ.

**Третья игра.**

Гамбитъ Сальвіо-Зильбершмидтъ.

6. Sg8—h6. Это продолженіе и Андерсенъ считаетъ сильнѣйшимъ.

7. d2—d4 — 7. f4—f3

8. Lc1—f4. Рекомендованъ Андерсеномъ. Невыгодно Lc1n.h6, такъ какъ черные Lf8n.h6, при чемъ слонъ получаетъ очень выгодную позицію (A. B.).

8. d7—d6

9. Se5—d3 — 9. f3n.g2+
10. Kf1n.g5 — 10. Lf8—g7
11. c2—c3 — 11. Sb8—c6
12. Lf4—g3 — 12. Dh4—e7. Лучше всего.
13. Sb1—d2 — 13. 0—0
14. Dd1—e2 — 14. Kg8—h8.

Положеніе черныхъ хорошее.

Бѣлые.

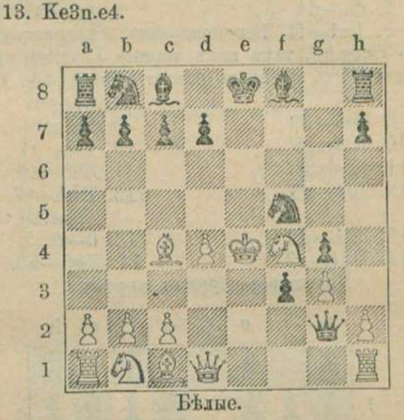
**A.**

8. Dd1—e1 — 8. f3n.g2+
9. Kf1n.g2 — 9. Dh4—h3+
10. Kg2—g1 — 10. Lf8—g7
11. Lc1—e3 — 11. Sb8—c6
12. Se5n.c6 — 12. d7n.c6
13. Sb1—c3 — 13. Lc8—d7
14. De1—f2 — 14. 0—0—0.

Положеніе черныхъ хорошее.

### B.

8. g2—g3 | 8. Dh4—h3+
9. Kf1—f2 | 9. Dh3—g2+
10. Kf2—e3 | 10. f7—f5. Лучше всего. Ходъ Зильбершмидта.
11. Se5—d3. Лучше всего. | 11. f5n.e4. Лучше повидимому Sh6—f7. См. a.
12. Sd3—f4 | 12. Sh6—f5+
13. Ke3n.e4.



Бѣлые.

Бѣлый король въ большой опасности, но игра далеко не проиграна. При слѣдующемъ продолженіи Бирда бѣлые даже выигрываютъ.

13. d7—d5+
14. Lc4n.d5 | 14. Sf5—d4+
15. Ke6—d3 | 15. Lc8—f5+
16. Kd3—c3 | 16. Sd6—b5+
17. Kc3—c4. Невѣрно было бы Kc3—b3, послѣ чего черные Lf5n.c2+ и затѣмъ Sb5n.d4+ выиграли бы ферзя. | 17. Dg2n.c2+.
У ферзя нѣтъ лучшаго хода.
18. Dd1n.c2 | 18. Lf5n.c2
19. Kc4n.b5 | 19. c7—c6+
20. Kb5—c4 | 20. c6n.d5+
21. Sf4n.d5 и выигрываютъ.

### a.

11. Sh6—f7
12. Sd3—f4 | 12. Lf8—h6
13. e4—e5 | 13. d7—d6
14. Lc4n.f7+ | 14. Ke8n.f7
15. Ke3—d3 | 25. Lh6n.f4

| | |
|---|---|
| 16. Lc1n.f4 | 16. d6n.e5 |
| 17. Lf4n.e5 | 17. Th8—d8. |

Черные затѣмъ ходятъ Sb8—c6 и имѣютъ хорошую игру.

### Девятидесятая партія.

| Бѣлые—Стейницъ. | Черные—Андерсенъ. |
|---|---|
| 1. e2—e4 | 1. e7—e5 |
| 2. f2—f4 | 2. e5n.f4 |
| 3. Sg1—f3 | 3. g7—g5 |
| 4. Lf1—c4 | 4. g5—g4 |
| 5. Sf3—e5 | 5. Dd8—h4+ |
| 6. Ke1—f1 | 6. Sg8—h6 |
| 7. d2—d4 | 7. d7—d6. Правильный ходъ здѣсь f4—f3. |
| 8. Se5—d3 | 8. f4—f3 |
| 9. g2—g3 | 9. Dh4—e7. Невѣрно было бы Dh4—h3+; 10. Kf1—e1; послѣ чего Sd3—f4 грозитъ взять ферзя и на Dh3—g2; 11. Sd3—f2 послѣдовало бы Lc4—f1. |
| 10. Sb1—c3 | 10. Lc8—e6 |
| 11. d4—d5 | 11. Le6—c8 |
| 12. e4—e5. Пѣшка слишкомъ часто выдвигается. Послѣдующая жертва конемъ неправильна. | 12. d6n.e5 |
| 13. Sd3n.e5 | 13. De7n.e5 |
| 14. Lc1—f4 | 14. De5—g7 |
| 15. Sc3—b5 | 15. Lf8—d6 |
| 16. Dd1—e1+ | |

Бѣлые.

Если: 16. Lf4n.d6 — 16. c7n.d6
17. Sb5—c7+ — 17. Ke8—d8
18. Sc7n.a8 — 18. Th8—e8 и бѣлые подвержены сильнѣйшей атакѣ, вполнѣ вознаграждающей черныхъ за утрату качества.

16. Ke8—d8
17. Lf4n.d6 — 17. c7n.d6
18. Dc1—b4 — 18. Sh6—f5
19. Lc4—d3 — 19. Sb8—a6
20. Db4—a3 — 20. Sa6—c5
21. Ld3n.f5 — 21. Dg7—h6. Ходъ, неожиданно разрушающій намѣренія противника.
22. Lf5—d3. На Lf5n.c8 выигрывается Dh6—d2.
22. Th8—e8. Этимъ игра черныхъ можетъ считаться уже выигранной.
23. h2 — h4. Угрожало Dh6 — h3+ и матъ Dh3—g2.
23. Dh6—d2
24. Th1—g1 — 24. Te8—e2 и выигрываютъ.

### Девяносто первая партія.

| Бѣлые—Стейницъ. | Черные—Цукертортъ. |
|---|---|
| 1. e2—e4 | 1. e7—e5 |
| 2. f2—f4 | 2. e5n.f4 |
| 3. Sg1—f3 | 3. g7—g5 |
| 4. Lf1—c4 | 4. g5—g4 |
| 5. Sf3—e5 | 5. Dd8—h4+ |
| 6. Ke1—f1 | 6. Sg8—h6 |
| 7. d2—d4 | 7. f4—f3 |
| 8. Sb1—c3 | 8. d7—d6. Лучше всего. |

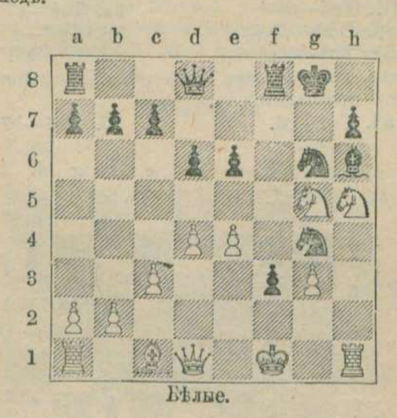
Если: 8. f3n.g2+
9. Kf1n.g2 — 9. Dh4—h3+
10. Kg2—g1 — 10. g4—g3
11. Lc1—f1. Лучше всего. — 11. g3n.h2
12. Th1n.h2 — 12. Th8—g8+
13. Th2—g2. Положеніе бѣлыхъ хорошее.

9. Se5—d3 — 9. Lf8—g7
10. g2—g3 — 10. Dh4—d8

Если: 10. Dh4—h3+
11. Kf1—e1 — 11. Lg7n.d4. На Dh3—g2 выигрывается Sd3—f2.
12. Sd3—f4 и выигрываютъ.

11. Sd3—f4 — 11. 0—0.
12. h2—h3. Положеніе бѣлыхъ хорошее.
12. Sb8—c6
13. Sf4—h5 — 13. g4n.h3
14. Sc3—d5 — 14. Sh6—g4
15. c2—c3 — 15. Sc6—e7
16. Sd5—f4 — 16. Se7—g6

17. Sf4n.h3 — 17. Lc8—e6
18. Lc4n.e6 — 18. f7n.e6
19. Sh3—g5 — 19. Lg7—h6. Очень тонкій ходъ.



Бѣлые.

20. Dd1—b3. Лучше всего. Невѣрно было бы:
20. Sg5n.e5 — 20. Lh6n.c1
21. Se6n.d8 (a.) — 21. Sg4—e5+
22. Kf1—f2 — 22. Se3n.d1+ и выигрываютъ.

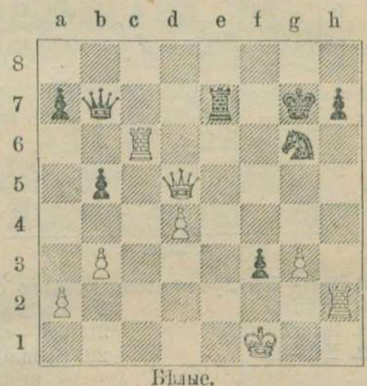
a.

21. Dd1n.c1 — 21. Dd8—e7 при хорошей позиціи. Бѣлые лучше всего d4 — d5. Бѣлые проиграли бы, если:
22. Se6n.f8 — 22. De7n.e4
23. Dc1—d2. На Dc1—e1 выигрывается De4—d3+; 24. Kf1—g1, f3—f2+.
23. f3—f2
24. Th1—h3 — 24. Ta8n.f8 и выигрываютъ.
20. Lh6n.g5
21. Db3n.e6+ — 21. Tf8—f7
22. De6n.g4 — 22. Lg5n.c1
23. Ta1n.c1 — 23. Dd8—e8
24. c3—c4. Чтобы воспрепятствовать De8—b5+.
24. d6—d5. Этотъ ходъ хорошъ только повидимому. Лучше бы b7—b5.
25. e4—e5 — 25. d5n.c4
26. Tc1n.c4 — 26. De8—b5
27. b2—b3 — 27. Db5—a6
28. Sh5—f6+ — 28. Tf7n.f6

| | |
|---|---|
| 29. e5n.f5 | 29. Da6n.f6 |
| 30. Tc4n.c7 | 30. Ta8—e8 |
| 31. Dg4—d7 | 31. Df6—a6+ |
| 32. Tc7—c4 | 32. Te8—e7 |
| 33. Dd7—d5+ | 33. Kg8—g7 |
| 34. Th1—h2 | 34. b7—b5. |

Очень невыгодно, какъ тотчасъ окажется. Но у черныхъ нѣтъ хорошаго продолженія.

| | |
|---|---|
| 35. Tc4—c6 | 35. Da6—b7 |



Бѣлые.

36. Th2n.h7+. Жертвуя ладьей, бѣлые очень быстро кончаютъ партію.

| | |
|---|---|
| | 36. Kg7n.h7 |
| 37. Dd5—h5+ | 37. Kh7—g8 |
| 38. Tc6n.g6+ | 38. Te7—g7 |
| 39. Tg6—h6 | 39. Kg8—f8 |

40. Th6—h8. Черные сдались. Дѣйствительно, напр.:

| | |
|---|---|
| | 40. Kf8—e7 |
| 41. Dh5—e5+ | 41. Ke7—f7 |
| 42. De5—e8+ | 42. Kf7—f6 |
| 43. Th8—h6+ | 43. Kf6—f5 |
| 44. De8—e5+ | 44. Kf5—g4 |
| 45. De5—f4. Матъ. | |

## Гамбитъ королевскаго слона.

Первые ходы:

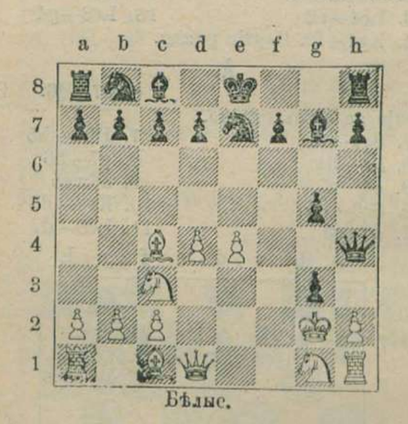
| | |
|---|---|
| 1. e2—e4 | 1. e7—e5 |
| 2. f2—f4 | 2. e5n.f4 |
| 3. Lf1—c4 | |

Бѣлые умышленно подвергаются шаху Dd8—h4+, чтобы пойти королемъ на f1. Теряя рокировку, они вынуждаютъ бѣлыхъ защищать пѣшку f4, причемъ ферзь оттѣсняется съ потерей темпа. Этотъ гамбитъ считается сильнѣе гамбита королевскимъ конемъ, такъ какъ имъ по меньшей мѣрѣ уравниваются игры.

**Первая игра.**

1. e2—e4 — 1. e7—e5
2. f2—f4 — 2. e5n.f4
3. Lf1—c4 — 3. Dd8—h4+
4. Ke1—f1 — 4. g7—g5. Это обычная защита, но она неправильна (Ланге).
5. Sb1—c3 — 5. Lf8—g7
6. d2—d4 — 6. Sg8—e7 (A.)
7. g2—g4. Лучше всего (a.) — 7. f4n.g3
8. Kf1—g2 — 8. g5—g4. Угрожаетъ потеря ферзя ходомъ h2n.g3. Черные могутъ d7—d6, но тогда 9. h2n.g3, Dh4—g4; 10. Lc4—e2 у бѣлыхъ игра лучше. Невыгодно также:

8. Dh4—h6



Бѣлые.

9. h2n.g3 — 9. Dh6—g6
10. Sg1—f3 — 10. h7—h6, и тогда бѣлые остаются ходомъ 11. Sc3—d5 въ барышѣ.

9. h2n.g3 — 9. Dh4—f6
10. Dd1n.g4 — 10. d7—d5. Не столь хорошо: Df6n.d4, послѣ чего 11. Sg1—f3 съ выгодой.
11. e4—e5 — 11. Lc8n.g4
12. e5n.f6 — 12. Lg7n.f6

| | |
|---|---|
| 13. Sc3n.d5 | 13. Se7n.d5 |
| 14. Lc4n.d5 | 14. c7—c6 |
| 15. Ld5—f3 | 15. Lg4—f5 |
| 16. c2—c3 | 16. Sb8—d7. |

Партіи почти равны.

### а.

| | |
|---|---|
| 7. Sg1—f3 | 7. Dh4—h5 |
| 8. h2—h4 | 8. h7—h6 |
| 9. Kf1—g1 | 9. g5—g4. Лучше всего. |

10. Sf3—h2. Рекомендованъ Зуле и Нейманомъ.

| | |
|---|---|
| | 10. f4—f2 |
| Если: | 10. Dh5n.h4 |
| 11. e4—e5 | 11. Se7—g6 |
| 12. Sh2n.g4 | 12. Dh4—d8 |

13. Lc4—d3. Бѣлые стоятъ лучше.

| | |
|---|---|
| Или: | 10. Sb8—c6 |
| 11. Sh2n.g4 | 11. Lg7n.d4+ |
| 12. Dd1n.d4 | 12. Sc6n.d4 |

13. Sg4—f6+ и выигрываютъ.

| | |
|---|---|
| 11. g2n.f3 | 11. g4n.f3 |
| 12. Sh2n.f3 | 12. d7—d6 |
| 13. Lc4—e2 | 13. Lc8—g4 |

14. Kg1—f2. Партіи равны.

### А.

6. d7—d6. Это продолженіе не столь сильно.

| | |
|---|---|
| 7. Sg1—f3 | 7. Dh4—h5 |
| 8. h2—h4 | 8. g7—h6 |
| 9. e4—e5 | 9. d6n.e5 |
| 10. Sc3—d5 | 10. Ke8—d8 |
| 11. d4n.e5 | 11. Lc8—d7 |

a b c d e f g h

8
7
6
5
4
3
2
1

Бѣлые.

12. Kf1—g1. Чтобы имѣть возможность h4n.g5.
12. Dh5—g6. Лучше всего.

13. h4n.g5 | 13. h6n.g5
14. Th1n.h8 | 14. Lg7n.h8
15. Sf3n.h5. Ходъ Петрова; жертвуется конь.
15. Dg6n.g5. На Lh8n.e5 послѣдуетъ 16. Sd5n.f4 при прекрасной игрѣ.
16. Lc1n.f4 | 16. Dg5—g6

Если: | 16. Dg5—g7
17. Sd5n.c7 | 17. Kd8n.c7
18. e5—e6+ | 18. Kc7—d8
19. e6n.f7 | 19. Sg8—e7
20. Dd1—d6 | 20. Dg7—d4+
21. Kg1—h2 и выигрываютъ.

Или: | 16. Dg5—g4
17. Dd1n.g4 | 17. Ld7n.g4
18. Sd5n.c7 | 18. Sb8—c6. На Kd8n.c7 выигрывается e5—e6+ и затѣмъ e6n.f7.
19. Sc7n.a8 къ выгодѣ бѣлыхъ.

Или: | 16. Dg5—f5
17. e5—e6 | 17. f7n.e6
18. Sd5n.c7 | 18. Df5—c5+
19. Kg1—h1 | 19. Dc5n.c4
20. Dd1—d6 | 20. e6—e5. Лучше всего.
21. Sc7n.a8 | 21. Dc4n.f4
22. Dd6n.b8+ | 22. Kd8—e7
23. Db8n.g8. Черные дѣлаютъ вѣчный шахъ.
17. e5—e6 | 17. f7n.e6
18. Sd5n.c7 | 18. e6—e5
19. Sc7—e6+. Не столь хорошо Sc7n.a8.
19. Kd8—e7. Было бы лучше всего.
20. Lf4—g5+ | 20. Lh8—f6
21. Dd1—d5 | 21. Lf6n.g5
22. Dd5—c5+ | 22. Ke7—f6
23. Ta1—f1+ | 23. Lg5—f4
24. Se6n.f4 и выигрываютъ.

### Вторая игра.

1. e2—e4 | 1. e7—e5
2. f2—f4 | 2. e5n.f4
3. Lf1—c4 | 3. d7—d5. Одно изъ лучшихъ продолженій.
4. Lc4n.d5 (A.) | 4. Dd8—h4+. Невыгодно c7 — c6. Эта пѣшка мѣшаетъ коню

b8 и оттѣсняетъ бѣлаго слона на выгодныя позиціи. Черные могутъ также:

| | |
|---|---|
| | 4. Sg8—f6 |
| 5. Sb1—c3 | 5. Lf8—b4 |
| 6. d2—d3 (a.) | 6. Sf6n.d5 |
| 7. e4n.d5 | 7. 0—0 |
| 8. Sg1—f3 | 8. Lb4n.c3 + |
| 9. b2n.c3 | 9. Dd8n.d5 |

10. c3—c4 при равныхъ играхъ.

a.

| | |
|---|---|
| 6. Sg1—f3 | 6. Lb4n.c3 |
| 7. d2n.c3 | 7. c7—c6 |
| 8. Ld5—c4 | 8. Dd8n.d1 + |
| 9. Ke1n.d1 | 9. 0—0 |
| 10. Lc1n.f4 | 10. Sf6n.e4 при равныхъ играхъ. |
| 5. Ke1—f1 | 5. g7—g5 |
| 6. Sb1—c3 | 6. Sg8—e7 |
| 7. d2—d4 | 7. Lf8—g7 |
| 8. Sg1—f3 | 8. Dh4—h5 |
| 9. g2—h4 | 9. h7—h6 |
| 10. Kf1—g1 (a. b.) | 10. g5—g4 |
| 11. Sf3—e5 | 11. Lg7n.e5 |
| 12. d4n.e5 | 12. Se7—g6. Лучше |

всего. На Dh5n.e5 бѣлые съ выгодой Dd1—f1.

13. Sc3—e2. Бирдъ считаетъ Dd1—d4 сильнѣе, но въ виду f4—f3 это, кажется, невыгодно.

| | |
|---|---|
| | 13. f4—f3 |
| 14. Se2—f4 | 14. Dh5n.e5 |
| 15. Sf4n.g6 | 15. f7n.g6 |

16. Lc1—e3. Ходъ Бергера.

| | |
|---|---|
| | 16. c7—c6 |
| 17. Le3—d4 | 17. De5—g3 |
| 18. Dd1—d2 | 18. Dg3n.g2 + |
| 19. Dd2n.g2 | 19. f3n.g2 |
| 20. Kg1n.g2 | 20. Th8—f8 |

21. Ld5—c4. Партіи почти равны.

a.

| | |
|---|---|
| 10. Sf3—e5 | 10. Dh5n.d1 + |
| 11. Sc3n.d1 | 11. Se7n.d5 |
| 12. e4n.d5 | 12. Lc8—f5. |

Положеніе черныхъ лучше.

b.

| | |
|---|---|
| 10. e4—e5 | 10. Sb8—c6 |
| 11. Kf1—g1 | 11. g5—g4 |
| 12. Sf3—e1 | 12. Lc8—f5 |
| 13. Lc1n.f4 | 13. 0—0—0 |

Положеніе черныхъ лучше.

### A.

| | |
|---|---|
| 4. e4n.d5 | 4. Dd8—h4+ |
| 5. Ke1—f1 | 5. Lf8—d6. Лучше всего. |
| 6. d2—d4 (a. b.) | 6. Sg8—e7 |

7. Lc4 — b3. Лучше всего. Бѣлые намѣрены c2—c4 и затѣмъ Sb1—c3 — 7. g7—g5

| | |
|---|---|
| 8. c2—c4 | 8. b7—b6 |
| 9. Sb1—c3 | 9. Lc8—f5 |
| 10. Sg1—f3 | 10. Dh4—h5 |
| 11. h2—h4 | 11. h7—h6 |
| 12. Sc3—b5 | 12. Sb8—d7 |
| 13. Sb5n.d6+ | 13. c7n.d6 |
| 14. Kf1—g1 | 14. g5—g4 |
| 15. Sf3—e1 | 15. f4—f3 |
| 16. g2—g3. Лучше всего. | 16. Lf5—e4 |

17. Kg1—f2. Игра черныхъ лучше.

### a.

| | |
|---|---|
| 6. Dd1—e1+ | 6. Dh4n.e1+ |
| 7. Kf1n.e1 | 7. Lc8—f5 |
| 8. d2—d3 | 8. Sb8—d7. |

Положеніе черныхъ лучше.

### b.

| | |
|---|---|
| 6. Sg1—f3 | 6. Dh4—h5 |
| 7. Sb1—c3 | 7. Sg8—e7 |
| 8. d2—d4 | 8. Lc8—g4 |
| 9. Kf1—g1 | 9. Sb8—d7. |

Положеніе черныхъ лучше.

### Третья игра.

| | |
|---|---|
| 1. e2—e4 | 1. e7—e5 |
| 2. f2—f4 | 2. e5n.f4 |
| 3. Lf1—c4 | 3. Sg8—f6. Также хорошее продолженіе. |

4. Sb1—c3. Дурно e4—e5 въ виду d7—d5.

4. Lf8—b4. Цукертортъ продолжалъ такъ: 4. Sb8—c6

| | |
|---|---|
| 5. Sg1—f3 | 5. Lf8—b4 |
| 6. 0—0 | 6. d7—d6 |
| 7. Sc3—d5 | 7. Sf6n.d5 |
| 8. e4n.d5 | 8. Sc6—e5 |
| 9. Sf3n.e5 | 9. d6n.e5 |
| 10. d2—d4 | 10. Dd8—e7 |

11. c2—c3. По вопросъ, не лучше ли, если бѣлые Lc4—b5+.

| | |
|---|---|
| 5. e4—e5 | 5. d7—d5 |

6. Lc4—b5+. Лучше всего (a.).

6. c7—c6

| | |
|---|---|
| 7. e5n.f6 | 7. c6n.b5 |
| 8. Dd1—e2+ | 8. Lc8—e6 |
| 9. De2n.b5+ | 9. Sb8—c6 |
| 10. Sg1—f3 | 10. Dd8n.f6 |
| 11. Db5n.b7 | 11. Ta8—c8 |

12. Sc3n.d5. У бѣлыхъ игра лучше.

а.

| | |
|---|---|
| 6. e5n.f6 | 6. d5n.c4 |
| 7. f6n.g7 | 7. Th8—g8 |
| 8. Dd1—e2+ | 8. Lc8—e6 |

9. Sg1—f3. Это продолженіе Бирда.

| | |
|---|---|
| | 9. Sb8—c6 |
| 10. b2—b3 | 10. Lb4n.c3 |
| 11. d2n.c3 | 11. Dd8—f6 |
| 12. Lc1—d2 | 12. Df6n.g7 |
| 13. 0—0—0 | 13. 0—0—0. |

Партіи равны.

**Четвертая игра.**

| | |
|---|---|
| 1. e2—e4 | 1. e7—e5 |
| 2. f2—f4 | 2. e5n.f4 |
| 3. Lf1—c4 | 3. f7—f5. Также хорошая защита. |
| 4. Dd1—e2 | 4. Dd8—h4+ |
| 5. Ke1—d1 | 5. f5n.e4 |
| 6. De2n.e4+ | 6. Lf8—e7 |
| 7. d2—d4 (а.) | 7. Sg8—f6 |
| 8. De4n.f4 | 8. Dh4n.f4 |
| 9. Lc1n.f4 | 9. d7—d5 |
| 10. Lc4—d3 | 10. Lc8—g4+ |
| 11. Sg1—e2 | 11. Sb8—c6 |
| 12. c2—c3. | |

Партіи равны.

а.

| | |
|---|---|
| 7. Sg1—f3 | 7. Dh4—h5 |
| 8. Lc4n.g8 | 8. Th8n.g8 |
| 9. Th1—e1 | 9. Sb8—c6 |
| 10. Sb1—c3 | 10. d7—d6 |
| 11. d2—d4. | |

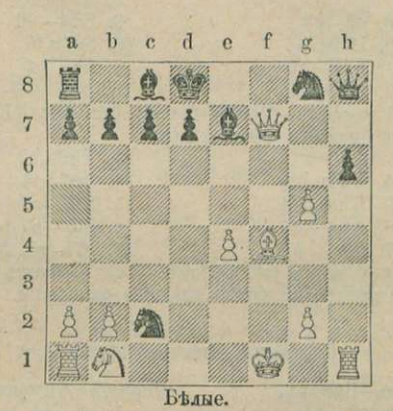
Партіи равны.

## Партіи къ гамбиту королевскаго слона.

**Девяносто вторая партія.**

| Бѣлые—Барнесъ. | Черные—Бирдъ. |
|---|---|
| 1. e2—e4 | 1. e7—e5 |
| 2. f2—f4 | 2. e5n.f4 |
| 3. Lf1—c4 | 3. Dd8—h4+ |

| | |
|---|---|
| 4. Ke1—f1 | 4. g7—g5 |
| 5. Sg1—f3. Лучше бы предварительно b1—c3. | |
| | 5. Dh4—h5 |
| 6. h2—h4 | 6. h7—h6. Ошибка. |
| Слѣдовало Lf8—g7. | |
| 7. Lc4n.f7+ | 7. Dh5n.f7 |
| 8. Sf3—e5 | 8. Df7—g7 |
| 9. Dd1—h5+ | 9. Ke8—e7 |
| 10. Se5—g6+ | 10. Ke7—d8 |
| 11. Sg6n.h8 | 11. Dg7n.h8 |
| 12. h4n.g5 | 12. Lf8—e7 |
| 13. Dh5—f7 | 13. Sb8—c6 |
| 14. d2—d4 | 14. Sc6n.d4 |
| 15. Lc1n.f4 | 15. Sd4n.c2 |



Бѣлые.

| | |
|---|---|
| 16. Lf4—e5. Прекрасный ходъ. | |
| | 16. Dd8n.e5 |
| 17. Df7n.g8+ | 17. Le7—f8 |
| 18. Dg8n.e8+ | 18. De5—e8 |
| 19. Df8n.e8+ | 19. Kd8n.e8 |
| 20. g5n.h6 | 20. b7—b6 |
| 21. h6—h7 | 21. Lc8—a6+ |
| 22. Kf1—f2 | 22. Ke8—f7 |
| 23. h7—h8 становится ферземъ. | |
| | 23. Ta8n.h8 |
| 24. Th1n.h8 | 24. Sc2n.a1 |
| 25. Th8—a8 | 25. La6—d3 |
| 26. Sb1—c3 | 26. a7—a5 |
| 27. Kf2—e3 | 27. Ld3—f1 |
| 28. Ke3—d2 | 28. Lf1n.g2 |
| 29. Ta8—a7 и выигрываютъ. | |

### Девяносто третья партія.

Тоже. — Тоже.

1. e2—e4 — 1. e7—e5
2. f2—f4 — 2. e5n.f4
3. Lf1—c4 — 3. Dd8—h4+
4. Ke1—f1 — 4. d7—d6. Хорошее продолженіе.
5. Dd1—f3. Бѣлые намѣреваются отбить гамбитную пѣшку. — 5. Sb8—c6. Лучше чѣмъ g7—g5, послѣ чего 6. g2—g3 къ выгодѣ бѣлыхъ.
6. g2—g3 — 6. Dh4—f6
7. Df3n.f4 — 7. Sc6—d4
8. Lc4—d3. Предпочтительнѣе было бы Lc4—b3. — 8. h7—h5
9. c2—c3 — 9. Sd4—e6
10. Df4n.f6 — 10. Sg8n.f6
11. Kf1—g2 — 11. h5—h4
12. Ld3—c2 — 12. h4—h3+
13. Sg1n.h3. Рѣшающая ошибка. Послѣ Kg2—f1 у бѣлыхъ была бы хорошая игра. — 13. Th8n.h3
14. Kg2n.h3 — 14. Se6—f4+
15 Kh3—h4 — 15. Sf4—g2+
16. Kh4—g5 — 16. Sf6—h7+
17. Kg5—h5 — 17. g7—g6. Матъ.

Черные могли уже 14. Se6 — d4 выиграть навѣрняка, но предпочли болѣе изящное окончаніе.

### Девяносто четвертая партія.

Бѣлые—Риманъ. — Черные—Андерсенъ.

1. e2—e4 — 1. e7—e5
2. f2—f4 — 2. e5n.f4
3. Lf1—c4 — 3. Dd8—h4+
4. Ke1—f1 — 4. d7—d5
5. Lc4n.d5 — 5. Sg8—f6. Ходъ g7—g5 самый правильный.
6. Sb1—c3 — 6. Lf8—b4
7. e4—e5. Преждевременно. Лучше бы Sg1—f3. — 7. Lb4n.c3
8. e5n.f6.

Если: 8. d2n.c3 — 8. Sf6n.d5
9. Dd1n.d5 — 9. g7—g5
10. Sg1—f3 — 10. Dh4—h5
11. e5—e6 — 11. f7n.e6
12. Dd5n.g5 — 12. Dh5n.g5
13. Sf3n g5 — 13. e6—e5 при выгодномъ положеніи.

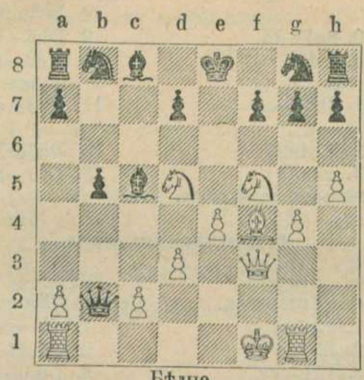
8. Lc3n.f6
9. Sg1—f3 — 9. Dh4—h5
10. Dd1—e2+ — 10. Ke8—d8. Лучше всего.
11. De2—c4 — 11. Th8—e8. Ловушка.
12. Lc4n.f7 — 12. Dh5n.f3+
13. g2n.f3 — 13. Lc8—h3+
и дѣлаетъ матъ въ 3 хода.

### Девяносто пятая партія.

#### „БЕЗСМЕРТНАЯ" партія.

Бѣлые—Андерсенъ. — Черные—Кизерицкій.

1. e2—e4 — 1. e7—e5
2. f2—f4 — 2. e5n.f4
3. Lf1—c4 — 3. Dd8—h4+
4. Ke1—f1 — 4. b7—b5 Это встрѣчное нападеніе придумано Кизерицкимъ.
5. Lc4n.b5 — 5. Sg8—f6
6. Sg1—f3 — 6. Dh4—h6. Обыкновенно и лучше всего. Dh4—h5. Но черные намѣрены сохранить поле h5 еля коня f6.
7. d2—d3 — 7. Sf6—h5
8. Sf3—h4. Лучше всего. Sh5—g3+ грозило выигрышемъ качества. На Kf1—g1 или f2 послѣдовало бы Dh6—b6+ съ выигрышемъ фигуры.
8. Dh6—g5
9. Sh4—f5 — 9. c7—c6. Если черные для выигрыша фигуры пойдутъ g7—g6, то для бѣлыхъ игра складывается благопріятно; напр.:
9. g7—g6
10. h2—h4 — 10. Sh5—g3+. На Dg5—f6 послѣдуетъ 11. Sb1—c3 съ выгодой.
11. Kf1—e1 — 11. Dg5—f6. На Dg5—h5 послѣдуетъ Sf5n g3.
12. Sf5n.g3 — 12. f4n.g3
13. Dd1—e2. Бѣлые стоятъ хорошо.
10. Th1—g1. Тонко разсчитанное пожертвованіе слона. — 10. c6n.b5
11. g2—g4 — 11. Sh5—f6
12. h2—h4 — 12. Dg5—g6
13. h4—h5 — 13. Dg6—g5
14. Dd1—f3. Теперь понятно, почему Андерсенъ отдалъ слона b5: ферзь черныхъ можетъ быть взятъ ходомъ Lc1n.f4. — 14. Sf6—g8. Конь долженъ уйти, иначе ферзь пропадетъ.
15. Lc1n.f4 — 15. Dg5—f6
16. Sb1—c3 — 16. Lf8—c5
17. Sc3—d5 — 17. Df6n.b2


Бѣлые.

18. Lf4—d6. Замѣчательный ходъ. Бѣлые умышленно отдаютъ ладью.

| | |
|---|---|
| | 18. Db2n.a1+ |
| Если: | 18. Lc5n.d6 |
| 19. Sf5n d6+ | 19. Ke8—d8 |
| 20. Sd6n.f7+ | 20. Kd8—e8 |
| 21. Sf7—d6+ | 21. Ke8—d8 |

22. Df3—f8 и даютъ матъ.

19. Kf1—e2 — 19. Lc5n.g1. Понятно, что нельзя Da1n.g1, потому что тогда 20. Sf5 n.g7+, Ke8—d8; 21. Ld6 — c7 и матъ. Но чернымъ слѣдовало бы лучше Da1—b2, тогда была бы надежда на розыгрышъ.

20. e4—e5. Этимъ прекраснымъ ходомъ пѣшка g7 лишается защиты ферзя и снова угрожаетъ матъ въ два хода.

| | |
|---|---|
| | 20. Sb8—a6 |
| 21. Sf5n.g7+ | 21. Ke8—d8 |
| 22. Df3—f6+ | 22. Sg8n.f6 |

23. Ld6—e7 и даютъ матъ.

Эта замѣчательная партія играна въ Лондонѣ въ 1851 году, но не на турнирѣ. Она вполнѣ заслуживаетъ свое названіе.

### Девяносто шестая партія.

| Бѣлые—Бирдъ. | Черные—Борнъ. |
|---|---|
| 1. e2—e4 | 1. e7—e5 |
| 2. f2—f4 | 2. e5n.f4 |

3. Lf1—e2. Ходъ Енниша. Эта игра называется сдержаннымъ гамбитомъ королевскаго слона. Нападеніе не столь сильно, но положеніе надежное.

3. d7—d5. Ходъ Цукерторта. Шахъ ферземъ на h4 невыгодно, такъ какъ онъ оттѣсняется къ выгодѣ бѣлыхъ.

4. e4п.d5 | 4. Dd8п.d5
5. Sg1—f3 | 5. Sb8—c6
6. Sb1—c3 | 6. Dd5—a5. Ферзь стоитъ плохо. Отсюда дальнѣйшія непріятности для черныхъ. Лучше было бы Dd5—d8.
7. 0—0 | 7. Lc8—e6.

Черные намѣрены рокировать 0—0—0, чтобы перейти къ атакѣ, но этотъ планъ оказывается неосуществимымъ.

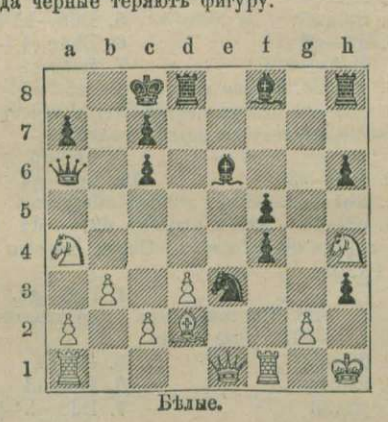
8. Le2—b5 | 8. 0—0—0
9. Lb5п.c6 | 9. b7п.c6. На Da5—b6+ послѣдовало бы 10. d2—d4, и тогда гамбитная пѣшка f4 отбита при хорошей позиціи бѣлыхъ.

10. d2—d3 | 10. g7—g5
11. Sc3—e4 | 11. h7—h6
12. Lc1—d2 | 12. Da5—b6+
13. Kg1—h1 | 13. f7—f5
14. Se4—c3 | 14. Sg8—f6
15. Sc3—a4 | 15. Db6—a6
16. b2—b3 | 16. Sf6—g4
17. h2—h3 | 17. Sg4—e3. На Sg4—f6 послѣдовало бы 18. Ld2—c3 и затѣмъ Sa4—c5, при чемъ выигрывается фигура.

18. Dd1—e1. Очень дальновидный ходъ.

18. g5—g4. Чернымъ слѣдовало бы ходомъ Le6—d7 пожертвовать пѣшкой. Желаніе защитить ее стоитъ партіи.

19. Sf3—h4 | 19. g4п.h3. Изъ-за этого хода черные теряютъ фигуру.



Бѣлые.

20. Tf1n.f4. Прекрасный ходъ, рѣшающій побѣду. | 20. h3n.g2+
21. Kh1—g1 | 21. Lf8—d6
22. De1n.e3 | 22. Le6—d7
23. Sh4n.f5 | 23. Td8—f8. На Ld6n.f4 выигрывается Sf5—e7+.
24. Sf5n.d6+ | 24. c7n.d6
25. Tf4n.f3+ | 25. Th8n.f8
26. De3n.h6 | 26. Tf8—g8
27. Dh6n.d6 | 27. Ld7—h3
28. Ld2—f4 и выигрываютъ.

## Отказанный гамбитъ.

Если играющій не желаетъ принять гамбитъ, то онъ можетъ безъ ущерба 2. Lf8—c5 или 2. d7—d5. Слабѣе 2. d7—d6, такъ какъ это мѣшаетъ движеніямъ слона f8.

### Первая игра.

1. e2—e4 | 1. e7—e5
2. f2—f4 | 2. Lf8—c5. Слонъ стоитъ здѣсь очень хорошо; онъ можетъ мѣшать рокировкѣ. Бѣлые должны стремиться парализовать его.
3. Sg1—f3. Лучше всего. 3. d7—d6. На d7—d5 бѣлые съ выгодой 4. Sf3n.e5, а на d5n.e4, 5. Dd1—h1 или Lf1—c4.

Если: | 3. Sb8—c6
4. f4n.e5 | 4. Sc6n.e5
5. Sf3n.e5 | 5. Dd8—h4+
6. g2—g3 | 6. Dh4n e4+
7. Dd1—e2 | 7. De4n.h1
8. d2—d4. Лучше всего. | 8. Lc5—e7
9. Se5—f3. Этимъ черный ферзь запертъ, что вполнѣ вознаграждаетъ за потерю качества. | 9. d7—d6
10. Lc1—e3 | 10. Lc8—g4
11. Sb1—d2. Бѣлые должны выиграть.

4. c2—c3. Чтобы ходомъ d2 — d4 занять центръ и парализовать слона. Очень хорошо также Sb1—c3. (А. В.).

4. Lc8—g4. Чтобы на 5. d2—d4 отвѣтить такъ, какъ ниже указано.

5. Lf1—e2. Лучше всего.

Если: 5. d2—d4 | 5. e5n.d4
6. c3n.d4 | 6. Lg4n.f3
7. g2n.f3 | 7. Dd8—h4+

8. Ke1—e2 | 8. Lc5—b6
9. Lc1—e3 | 9. Sg8—f6
10. Sb1—c3 | 10. Sf6—h5.

У черныхъ игра лучше.

5. Lg4п.f3
6. Le2п.f3 | 6. Sb8—c6
7. b2—b4 | 7. Lc5—b6
8. b4—b5 | 8. Sc6—e7
9. d2—d4 | 9. e5п.d4
10. c3п.d4. Положенiе бѣлыхъ хорошее.

## А.

4. Lf1—c4 | 4. Sg8—f6. Лучше всего.

Дурно: 4. Lc8—g4
5. f4п.e5 | 5. d6п.e4
6. Lc4п.f7+ | 6. Ke8п.f7
7. Sf3п.e5+
5. d2—d3 | 5. Lc8—g4
6. c2—c3 | 6. Sb8—c6.

Партiи равны.

## В.

4. b2—b4. Бѣлые отдаютъ пѣшку, какъ въ гамбитѣ Эванса, чтобы пойти c2—c3 и затѣмъ d2—d4.

4. Lc5п.b4
5. c2—c3 | 5. Lb4—c5
6. Lf1—c4 | 6. Sb8—c6
7. d2—d4 | 7. e5п.d4
8. c3п.d4 | 8. Lc5—b6
9. 0—0 | 9. Lc8—g4
10. Lc1—b2. Неправильно было бы Lc4п.f7+, послѣ чего черные съ выгодой Ke8—f8.

10. Lg4п.f3
11. Tf1п.f3 | 11. Sg8—f6
12. Kg1—h1 | 12. 0—0. Неправильно было бы Sf6п.e4 въ виду 13. d4—d5.
13. d4—d5 | 13. Sc6—a5
14. Lc4—d3 | 14. Sf6—g4
15. Dd1—e1.

Положенiе бѣлыхъ нѣсколько лучше.

### Вторая игра.

1. e2—e4 | 1. e7—e5
2. f2—f4 | 2. d7—d5
3. e4п.d5 | 3. e5—e4. Это гамбитъ Фалькбэра (А. В.).
4. Lf1—b5+ | 4. c7—c6. На Lc8—d7 бѣлые съ выгодой 5. Dd1—e2.
5. d5п.c6 | 5. b7п.c6 (a.).

| | |
|---|---|
| 6. Lb5—c4 | 6. Sg8—f6 |
| 7. d2—d4 | 7. Sb8—d7 |
| 8. Sg1—e2 | 8. Sd7—b6 |
| 9. Lc4—b3 | 9. Lc8—a6 |
| 10. Sb1—c3 | 10. Lf8—b4 |

11. 0—0. У бѣлыхъ пѣшкой больше, но черные лучше развернуты.

## a.

| | |
|---|---|
| | 5. Sb8n.c6 |
| 6. Lb5n.c6+ | 6. b7n.c6 |
| 7. d2—d4. Лучше всего. | 7. Sg8—f6 |
| 8. Sg1—e2 | 8. Lc8—a6 |
| 9. Sb1—c3 | 9. Lf8—b4 |
| 10. 0—0 | 10. 0—0. |

Партіи равны.

## A.

| | |
|---|---|
| | 3. Dd8n.d5 |
| 4. Sb1—c3 | 4. Dd5—e5 |

5. Sg1—f3. Бѣлые могутъ также:

| | |
|---|---|
| 5. f4n.e5 | 5. De6n.e5+ |
| 6. Lf1—e2 | 6. Lf8—d6 |
| 7. Sg1—f3 | 7. De5—e7 |
| 8. d2—d4 | 8. Le8—e6 |

9. 0—0. Положеніе бѣлыхъ лучше.

| | |
|---|---|
| | 5. e5n.f4+ |
| 6. Ke1—f2 | 6. De6—b6+. Лучше всего. |
| Дурно: | 6. Lf8—c5+ |
| 7. d2—d4 | 7. Lc5—b6 |
| 8. Lf1—b5+ | 8. Какъ угодно. |

9. Th1—e1 и выигрываютъ.

| | |
|---|---|
| 7. d2—d4 | 7. Sg8—f6 |
| 8. Lf1—b5+ | 8. c7—c6 |
| 9. Th1—e1+ | 9. Lf8—e7 |

10. Lb5—c4. Положеніе бѣлыхъ лучше.

## B.

| | |
|---|---|
| | 3. e5n.f4 |
| 4. Sg1—f3 | 4. Dd8n.d5. Очень хорошо также Lf8—d6. |
| 5. Sb1—c3 | 5. Dd5—a5 |
| 6. Lf1—c4 | 6. Sg8—f6 |
| 7. d2—d4 | 7. Lf8—b4 |
| 8. 0—0 | 8. Lb4n.c3 |
| 9. b2n.c3 | 9. 0—0. Партіи равны. |

Неблагопріятно было бы:

| | |
|---|---|
| | 9. Da5n.c3 |
| 10. Dd1—e2+ | 10. Ke8—d8 |

11. Lc1n.f4 — 11. Th8—e8
12. Lf4—e5 — 12. Lc8—g4
13. Ta1—e1 — 13. Sb8—d7
14. Lc4n.f7 и выигрывають.

# Партіи къ отказанному гамбиту.

## Девяносто седьмая партія.

Бѣлые—Морфи. — Черные—Левенталь.

1. e2—e4 — 1. e7—e5
2. f2—f4 — 2. Lf8—c5
3. Sg1—f3 — 3. d7—d6
4. c2—c3 — 4. Lc8—g4
5. Lf1—c4. Лучше бы Lf1—e2.
— 5. Lg4n.f3
6. Dd1n.f3 — 6. Sg8—f6
7. b2—b4 — 7. Lc5—b6
8. d2—d3 — 8. Sb8—d7
9. f4—f5 — 9. Dd8—e7

10. g2—g4. Смѣло, хотя хорошо разсчитано. Бѣлые намѣрены Ke1—e2, чтобы, развернувъ слона и коня, связать ладьи.

— 10. h7—h6
11. Ke1—e2 — 11. c7—c6
12. g4—g5 — 12. h6n.g5
13. Lc1n.g5 — 13. d6—d5

14. Lc4—b3. Бѣлые не могутъ e4n.d5, потому что e5—e4 и затѣмъ Sd7 — e5, что совершенно разстроило бы ихъ игру.

— 14. De7—d6. Чтобы запереть Sf6.

15. Sb1—d2 — 15. a7—a5.

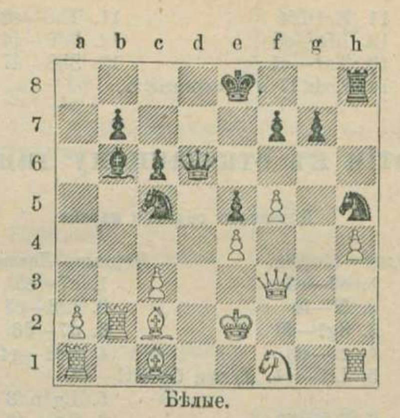
16. b4n.a5. Прикрытіе пѣшки ходомъ a2 — a3 было бы невыгодно, такъ какъ на a5n.b4 нельзя было бы 17. a3n.b4. такъ какъ послѣ обмѣна ладьей послѣдовало бы Th8n.b2+.

— 16. Ta8n.a5
17. h2—h4 — 17. Sf6—h5

18. Sd2—f1. Грозитъ f7—f6; Lg5—e3, Lb6n.e3; Df3n.e3, Sh5—f4+.

— 18. Sd7—c5
19. Lb3—e2 — 19. Ta5—b5. До сихъ поръ черные играли прекрасно; но теперь слѣдовало бы Ta5—a3.

20. Lg5—c1 — 20. d5n.e4
21. d3n.e4 — 21. Tb5—b2. Красивый, но неправильный ходъ.



Бѣлые.

| | |
|---|---|
| 22. Lc1n.b2 | 22. Sh5—f4+ |
| 23. Ke2—e1 | 23. Sc5—d3+ |
| 24. Lc2n.d3 | 24. Sf4n.d3+ |
| 25. Ke1—d2 | 25. Sd3n.b2+ |
| 26. Kd2—c2 | 26. Dd6—a3 |
| 27. Sf1—d2 | 27. Lb6—c7. Рѣшающая ошибка. |

28. Sd2—b1 и выигрываютъ, такъ какъ конь b2 пропадаетъ.

### Девяносто восьмая партія.

Гамбургъ, 1885 г.

| Бѣлые—Шаллопъ. | Черные—Вейсъ. |
|---|---|
| 1. e2—e4 | 1. e7—e5 |
| 2. f2—f4 | 2. d7—d5 |
| 3. e4n.d5 | 3. e5n.f4. Сильнѣе считается ходъ Фалькбэра e5—e4. |

4. Lf1—b5+. Лучше Sg1—f3, чтобы на Dd8 n.d5 продолжать 5. Sb1—c3.

| | |
|---|---|
| | 4. c7—c6 |
| 5. Dd1—e2+ | 5. Lf8—e7 |
| 6. d5n.c6 | 6. b7n.c6 |
| 7. Lb5—c4 | 7. Sg8—f6 |

8. De2—e5. Преждевременно. Невыгодно теперь же атаковать пѣшку ферземъ, положеніе котораго становится невыгоднымъ. Предварительно слѣдовало Sg1—f3, чтобы затѣмъ 0—0 и d2—d4.

| | |
|---|---|
| | 8. 0—0 |
| 9. De5n.f4 | 9. Le7—d6 |
| 10. Df4—h4 | 10. Tf8—e8+ |

11. Lc4—e2. На Sg1—e2 послѣдовало бы Te8—e4 съ выигрышемъ фигуры. 11. Te8—e4

12. g2—g4. На Dh4—g5 послѣдовало бы h7—h6 съ выигрышемъ ферзя. На Dh4 — f2, Sf6 — g4, 13. Df2—f3 выигрывается Te4—f4.

12. Lc8n.g4

13. d2—d3. У бѣлыхъ нѣтъ хорошей защиты.

13. Te4—e6. Здѣсь черные могли Lg4n.e2 и послѣ 14. d3n.e4, Ld6—g3+ ходомъ Dd8—d1+ выиграть.

14. Lc1—g5 | 14. Lg4n.e2
15. Sg1n.e2 | 15. Sb8—d7
16. Sb1—d2 | 16. Dd8—a5

17. Ke1—d1. Бѣлые защищаются очень искусно. Нужно освободить коня e2.

17. Ta8—e8

18. Se4—d4 | 18. Da5—d5
19. Th1—f1 | 19. Te6—e5
20. Sd2—f3 | 20. Te5—e7
21. c2—c4 | 21. Dd5—c5
22. Sf3—d2 | 22. Te8—b8
23. Sd2—b3 | 23. Dc5—b6
24. Sd4—f5 | 24. Te7—e6
25. Tf1—f2 | 25. Sd7—f8

26. Sf5n.g7. Бѣлые отлично воспользовались зѣвкомъ противника. Но этотъ ходъ — рѣшающая ошибка. Лучше всего было бы Sf5n.d6, Te6n.d6 (на Sf8—g6 послѣдовало бы 27. c4 — c5 съ выигрышемъ фигуры), и у бѣлыхъ игра была бы лучше.

26. Sf8—g6

27. Dh4—d4 | 27. c6—c5
28. Dd6—c3 | 28. Ld6—e5
29. Dc3—d2 | 29. Kg8n.g7
30. Kd1—c2 | 30. a7—a5. У черныхъ при хорошей позиціи фигурой больше и они должны выиграть.

31. h2—h4 | 31. a5—a4
32. Lg5—h6+ | 32. Kg7—g8 и выигрываютъ.

### Девяносто девятая партія.

Бѣлые—Андерсенъ. | Черные—Шалловъ.

1. e2—e4 | 1. e7—e5
2. f2—f4 | 2. d7—d5

3. Sg1—f3. Также выгодное для бѣлыхъ продолженіе.

3. d5n.e4

4. Sf3n.e5 | 4. Lf8—d6
5. Lf1—c4 | 5. Ld6n.e5
6. f4n.e5 | 6. Dd8—d4

7. Dd1—e2 7. Dd4n.e5.

Черные выиграли пѣшку, но бѣлые лучше развернуты.

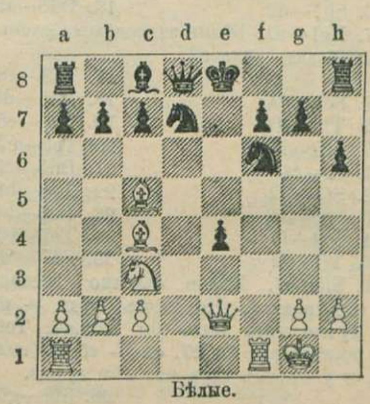
8. d2—d4. Пожертвованіе второй пѣшки дѣлается для усиленія атаки. 8. De5n.d4

9. Sb1—c3 9. Sg8—f6

10. Lc1—e3 10. Dd4—d8

11. 0—0 11. h7—h6. Если 0—0, то Le3—g5 при неотразимомъ нападеніи.

12. Le3—c5 12. Sb8—d7. И другія защиты не помогутъ, но этотъ ходъ ведетъ къ быстрому окончанію.



Бѣлые.

13. Dc2n.e4+ и выигрываютъ. Эта партія играна Шаллономъ въ юности.

**Сотая партія.**

Бѣлые—Чигоринъ. Черные—Гунсбергъ.

1. e2—e4 1. e7—e5

2. f2—f4 2. Sg8—f6. Неправильная, но въ общемъ недурная защита.

3. Sb1—c3 3. Lf8—b4

4. Sg1—f3 4. d7—d6

5. Lf1—c4 5. Sb8—c6

6. Sc3—d5 6. Lb4—c5

7. d2—d3 7. h7—h6

8. c2—c3 8. a7—a6

9. Dd1—e2 9. Lc8—g4. Лучше бы Lc8—e6.

10. h2—h3 10. Lg4n.f3

11. De2n.f3 11. Sf6n.d5

| | |
|---|---|
| 12. e4n.d5 | 12. Sc6—e7 |
| 13. b2—b4 | 13. Lc5—b6 |
| 14. f4n.e5 | 14. d6n.e5. |

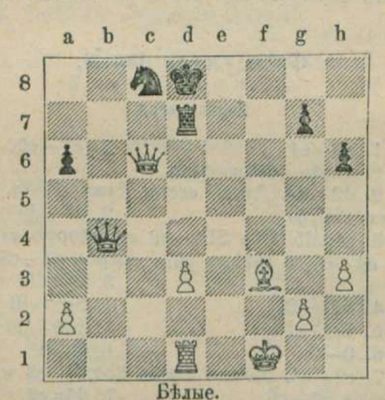
Слѣдовало бы 0—0; при этомъ пропадаетъ пѣшка, но устраняется угрожающая королю опасность.

15. d5—d6. Начало комбинаціи нападенія.

| | |
|---|---|
| | 15. Dd8n.d6 |
| 16. Lc4n.f7+ | 16. Ke8—d8 |
| 17. Df3n.b7 | 17. Ta8—a7 |
| 18. Db7—e4 | 18. Th8—f8 |
| 19. Th1—f1 | 19. c7—c6 |
| 20. Lc1—e3 | 20. Se7—c8. |

Гунсбергъ защищается искусно.

| | |
|---|---|
| 21. Lf7—h5 | 21. Tf8n.f1+ |
| 22. Ke1n.f1 | 22. Ta7—d7 |
| 23. Ta1—d1 | 23. Dd6—f6+ |
| 24. Lh5—f3 | 24. Lb6n.e3 |
| 25. De4n.e3 | 25. e5—e4. Послѣдняя попытка. |
| 26. De3n.e4 | 26. Df6n.c3 |



Бѣлые.

| | |
|---|---|
| 27. De4n.c6 | 27. Dc3n.b4 |
| 28. Td1—c1 | 28. Sc8—b6 |
| 29. Dc6—e6 | 29. Td7—e7 |
| 30. De6—g8+ | 30. Te7—e8. |

На Kd8—d7 выигрывается 31. Lf3—g4+.

| | |
|---|---|
| 31. Dg8n.g7 | 31. Db4—d6 |
| 32. Dg7—c3 | 32. Te8—e3 |
| 33. Lf3—e4 | 33. Sb6—d7 |
| 34. Kf1—g1 | 34. Te3—e2 |
| 35. Dc3—h8+ | 35. Kd8—e7 |
| 36. Dh8—g7+ | 36. Ke7—d8 |

37. Lc4—f5 37. Sd7—b6
38. Lf5—g4 38. Te2—e5. На Dd6—f4 выигрывается 39. Tc3—c8+.
39. Tc1—f1 39. Te5—e7
40. Dg7—f6 40. Dd6—c5+
41. d3—d4 41. Dc5—b4
42. a2—a3. У бѣлыхъ при прекрасной позиціи двумя пѣшками больше и они должны выиграть.
42. Db4—b5
43. Df6—d6+ 43. Sb6—d7
44. Lg4n.d7 44. Db5n.d7
45. Dd6—b8+ и выигрываютъ.

# Закрытыя игры.

Эти начала менѣе доступны изслѣдованію. Важнѣйшія изъ нихъ: Французская партія (1. e2 — e4; 1. e7—e6), сицилійская партія (1. e2—e4; 1. c7—c5) и гамбитъ ферзя (1. d2—d4; 1. d7—d5; 2. c2—c4).

## Французская партія.

### Первая игра.

1. e2—e4 1. e7—e6. Выгода та, что f7 болѣе обезопашено.
2. d2—d4. Лучше всего. Хуже f2—f4. См. Сицилійскую партію. 2. d7—d5
3. e4n.d5. Объ Sb1—c3 см. вторую игру. Невыгодно e4—e5, и затѣмъ безъ ущерба c7—c5 (A).
3. e6n.d5
4. Sg1—f3 4. Sg8—f6
5. Lf1—d3 5. Lf8—d6
6. 0—0 6. 0—0
7. c2—c4. Можно также Sb1 — c3 и затѣмъ безъ ущерба c7—c6. 7. d5n.c4
8. Ld3n.c4 8. Lc8—g4
9. Lc1—e3 9. c7—c6
10. Sb1—d2 10. Sb8—d7
11. Dd1—b3 11. Dd8—b6
12. Db3--c2 12. Db6—c7
13. Ta1—c1 13. Ta8—c8.
Партіи равны.

### A.

3. e4—c5 3. c7—c5. Лучше всего.
4. Lf1—b5+ (a.) 4. Sb8—c6

| | |
|---|---|
| 5. Lb5n.c6 | 5. b7n.c6 |
| 6. c2—c3 | 6. Dd8—b6. |

У черныхъ игра лучше.

## а.

| | |
|---|---|
| 4. c2—c3 | 4. Sb8—c6 |
| 5. f2—f4 | 5. Dd8—b6. |

Во французской и сицилійской партіи, въ случаѣ e4—e5, эта позиція ферзя очень важна, т. к. онъ атакуетъ центръ и также b2.

| | |
|---|---|
| 6. Sg1—f3 | 6. Lc8—d7 |
| 7. Lf1—e2 | 7. Ta8—c8 |
| 8. a2—a3 | 8. f7—f6. |

На ряду съ ходомъ ферзя этотъ ходъ тоже очень важенъ для атаки на центръ.

| | |
|---|---|
| 9. b2—b4 | 9. c5n.d4 |
| 10. c3n.d4 | 10. Sf8—e7 |
| 11. 0—0 | 11. f6n.e5 |
| 12. f4n.e5 | 12. Sc6n.e5 |
| 13. Sf3n.e5 | 13. Tc8n.c1 |
| 14. Dd1n.c1. Лучше бы Se5n.d7. | 14. Db6n.d4+ |
| 15. Kg1—h1 | 15. Dd4n.e5. |

У черныхъ игра лучше.

### Вторая игра.

| | |
|---|---|
| 1. e2—e4 | 1. e7—e6 |
| 2. d2—d4 | 2. d7—d5 |
| 3. Sb1—c3 | 3. Sg8—f6. Лучше всего. (А.). |
| 4. Lc1—g5. Еще лучше здѣсь e4n.d5. | 4. Lf8—e7 |
| 5. Lg5n.f6 | 5. Le7n.f6 |
| 6. Sg1—f3 | 6. 0—0 |
| 7. Lf1—d3 | 7. b7—b6 |
| 8. 0—0 | 8. Lc8 b7. |

Партіи равны.

## А.

| | |
|---|---|
| | 3. Lf8—b4 |

4. Lf1—d3. Цѣль хода 3. Sb1—c3 та, чтобы отдалить по возможности e4n.d5, чтобы помѣшать движеніямъ слона c8. Lf1—d3; ходъ отчасти для наступленія, отчасти для защиты пѣшки e4. Ходъ e4—e5 во Французской и Сицилійской партіяхъ, большею частью невыгоденъ.

| | |
|---|---|
| | 4. d5n.e4 (а.) |
| 5. Ld3n.e4 | 5. Sg8—f6 |
| 6. Le4—d3 | 6. h7—h6 |

7. Sg1—f3 7. 0—0
8. 0—0
Положеніе бѣлыхъ немного лучше.

a.

4. c7—c5. Лучше всего.
5. e4n.d5. Лучше всего. Невыгодно:
5. d4n.c5 5. d5—d4
6. a2—a3 6. Lb4—a5
7. b2—b4 7. d4n.c3
8. b4n.a5 8. Dd8n.a5
9. Dd1—g4 9. g7—g6. Положеніе черныхъ хорошее.
5. e6n.d5. Можно также Dd8n.d5.
6. Ld3—b5+ 6. Sb8—c6
7. Sg1—e2 7. Sg8—f6
8. 0—0 8. a7—a6
9. Lb5n.c6+ 9. b7n.c6
Партіи равны.

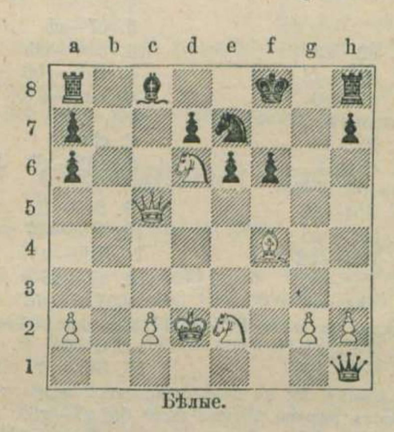
## Партіи къ французской игрѣ.

### Сто первая партія.

Вѣна, 1882 г.

Бѣлые—Стейницъ. Черные—Винаверъ.
1. e2—e4 1. e7—e6
2. e4—e5. Продолженіе невыгодное.
2. f7—f6.
Черные сопротивляются приближенію вражеской пѣшки къ центру.
3. d2—d4 3. c7—c5. Лучше всего.
4. d4n.c5 4. Lf8n.c5
5. Sb1—c3 5. Dd8—c7.
Очень сильная защита.
6. Lc1—f4. Если бѣлые ходомъ e5n.f6 не препятствуютъ противнику развернуться, то у нихъ нѣтъ иного хода.
6. Dc7—b6.
Черные отлично пользуются своей позиціей.
7. Dd1—d2. Бѣлые намѣрены ради нападенія пожертвовать качествомъ:
7. Lc5n.f2+
8. Dd2n.f2 8. Db6n.b2
9. Ke1—d2 9. Db2n.a1

10. Sc3—b5 | 10. Sb8—a6. Не лучшая защита. Цукерторть рекомендовалъ Sb8—c6.
11. Sb5—d6+ | 11. Ke8—f8
12. Lf1n.a6 | 12. b7n.a6
13. Df2—c5 | 13. Sg8—e7
14. Sg1—e2. Бѣлые жертвуютъ вторую ладью; при правильномъ продолженіи этимъ ходомъ достигался розыгрышъ. | 14. Da1n.h1
У черныхъ нѣтъ лучшаго отвѣта.
15. e5n.f6 | 15. g7n.f6



Бѣлые.

16. Lf4—h6+. Розыгрышъ послѣдовалъ бы при:
16. Dc5—h5 | 16. Se7—g6
17. Dh5—h6+ | 17. Kf8—g8
18. Sd6—e8 | 18. Kg8—f7
19. Se8—d6+ и т. д. На 17. Kf8—e7 выигрывалось 18. Df6—g7+.
16. Kf8—g8
17. Dc5—d4. И тутъ бѣлые могли бы Sd6—e4 сдѣлать розыгрышъ.
17. Dh1n.h2
18. Lh6—f4. На Dd4n.f6 послѣдовало бы Dh2 n.d6+ и затѣмъ Se7—f5.
18. Dh2—h5
19. Dd4n.f6 | 19. Se7—d5
20. Df6—d8+ | 20. Kg8—g7
21. Dd8—a5 | 21. Sd5n.f4
22. Da5—c3+ | 22. e6—e5
23. Se2n.f4 | 23. Dh5—g5
24. g2—g3 | 24. Th8—f8
25. Sd6—e4 | 25. Dg5—e7

26. Sf4—d5 | 26. De7—e6
27. Sd5—c7 | 27. De6—h6+ и выигрываютъ.

**Сто вторая партія.**

Бѣлые—Паульсенъ. | Черные—Шварцъ.

1. e2—e4 | 1. e7—e6
2. d2—d4 | 2. d7—d5

3. e4 — e5. Ходъ невыгодный, такъ какъ черные получаютъ возможность атаковать и прорвать центръ.

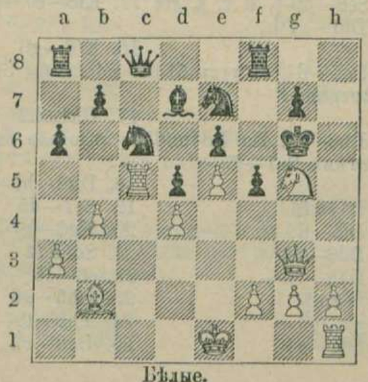
3. c7—c5

4. c2—c3 | 4. Sb8—c6
5. Sg1—f3 | 5. Dd8—b6
6. a2—a3 | 6. Lc8—d7. Здѣсь предпочтительнѣе a7—a5.
7. b2—b4 | 7. c5n.d4
8. c3n.d4 | 8. Sg8—e7. Лучше всего было бы f7—f6.
9. Sb1—c3 | 9. Se7—f5
10. Sc3—a4 | 10. Db6—c7
11. Lc1—b2 | 11. Lf8—e7
12. Ta1—c1 | 12. a7—a6
13. Sa4—c5 | 13. Le7n.c5. На b7—b6 бѣлые съ выгодой Sc5n.d7 и затѣмъ b4—b5.
14. Tc1n.c5 | 14. 0—0
15. Lf1—d3 | 15. Sf5—e7. Чтобы защитить пѣшку d5; но вслѣдствіи этого хода черные проигрываютъ партію. Лучше было бы g7—g6.

16. Ld3n.h7+. Это пожертвованіе встрѣчается уже въ играхъ Греко.

16. Kg8n.h7

17. Sf3—g5+ | 17. Kh7—g6. На Kh7—g8 бѣлые выигрываютъ Dd1—h5.



Бѣлые.

18. Dd1—g4 18. f7—f5

19. Dg4—g3. Если бѣлые e5n.f6, то черные могли бы продлить игру ходомъ Kg6n.f6.

19. Dc7—c8

20. Tc5—c3. Прекрасно.

20. f5—f4. Лучше всего. Угрожаетъ Dg3—f4 и затѣмъ Tc3—g3, противъ чего у черныхъ нѣтъ защиты.

21. Dg3—g4 21. Se7—f5

22. Tc3—h3 22. Tf8—h8

23. Sg5n.e6+ 23. Kg6—f7

24. Dg4n.f5+ 24. Kf7—e7. Если король пойдетъ на g8, то можно продлить, но не спасти игру.

25. Df5—g5+ 25. Ke7n.e6

26. Dg5—g6+ и выигрываютъ.

# Сицилійская партія.

Это начало состоитъ въ ходѣ:

1. e2—e4 1. c7—c5

Во многихъ способахъ игры сицилійская партія сходна съ французской. Она препятствуетъ бѣлымъ (начинающимъ) образовать центръ.

2. Sg1—f3. Лучше всего на ряду съ Sb1—c3. (А. В.).

2. e7—e6. Лучше всего.

3. Sb1—c3. Лучше всего. 3. Sb8—c6. Можно также съ выгодой a7—a6.

4. d2—d4 4. c5n.d4

5. Sf3n.d4 5. a7—a6

6. Lc1—e3. Хорошо также Lf1 — e2, на что черные лучше всего отвѣчаютъ d7—d5 или Sg8 — f6.

6. Sg8—f6

7. Lf1—d3 7. d7—d5

8. e4n.d5 8. e6n.d5

9. 0—0 9. Lf8—d6.

Партіи почти равны.

## A.

2. d3—d4 2. c5n.d4

3. Sg1—f3 3. e7—e6. Не столь хорошо здѣсь e7—e5 отстаивать взятую пѣшку. Напр.:

4. Lf1—c4 4. Dd8—c7

5. Dd1—e2 5. Sb8—c6

6. 0—0 6. Lf8—e7

7. c2—c3. Бѣлые стоятъ лучше.

4. Sf3n.d4 4. Sg8—f6 (a.)

| | |
|---|---|
| 5. Lf1—d3 | 5. Sb8—c6 |
| 6. Lc1—e3 | 6. Lf8—e7 |
| 7. c2—c4 | 7. d7—d5 |
| 8. c4n.d5 | 8. e6n.d5 |
| 9. e4n.d5 | 9. Sf6n.d5 |
| 10. Sd4n.c6 | 10. b7n.c6. |

**Партіи равны.**

## a.

4. Sb8—c6

5. Sd4—b5 — 5. a7—a6. Лучше чѣмъ d7—d6, послѣ чего съ выгодой 6. Lc1—f4.

6. Sb5—d6+ — 6. Lf8n.d6. Можно также Ke8—e7.

| | |
|---|---|
| 7. Dd1n.d6 | 7. Dd8—e7 |
| 8. Dd6—g3 | 8. f7—f5 |
| 9. e4—e5 | 9. De7—c5 |
| 10. Dg3n.g7 | 10. Dc5n.e5+ |
| 11. Dg7n.e5 | 11. Sc6n.e5. |

**Партіи равны.**

## B.

2. f2—f4. Это продолженіе нѣсколько слабѣе чѣмъ Sg1—f3 и Sb1—c3.

2. e7—e6

| | |
|---|---|
| 3. Sg1—f3 | 3. d7—d5 |
| 4. e4n.d5 (a.) | 4. e6n.d5 |
| 5. d2—d4 | 5. Sb8—c6. |

**Партіи почти равны.**

## a.

4. e4—e5. Этотъ ходъ невыгоденъ для бѣлыхъ.

4. Sb8—c6

5. c2—c3. Чтобы затѣмъ d2—d4.

5. f7—f6

**У черныхъ игра лучше. См. слѣдующую партію.**

# Партіи къ Сицилійской игрѣ.

### Сто третья партія.

| Бѣлые—Макдоннель. | Черные—Бурдонне. |
|---|---|
| 1. e2—e4 | 1. c7—c5 |
| 2. f2—f4 | 2. e7—e6 |
| 3. Sg1—f3 | 3. d7—d5 |
| 4. e4—e5 | 4. Sb8—c6 |

5. c2—c3 5. f7—f6. Этимъ начинается атака на центръ бѣлыхъ, а также открывается вослѣдствіи линія f для ладьи. Послѣ обмѣна пѣшекъ у бѣлыхъ пара изолированныхъ пѣшекъ, защита которыхъ едва ли возможна.

6. Sb1—a3 6. Sg8—h6

7. Sa3—c2 7. Dd8—b6. Позиція ферзя на b6 особенно благопріятна для нападенія на центръ.

8. d2—d4 8. Lc8—d7

9. Sc2—e3. Бѣлые отступаютъ отъ своего первоначальнаго плана, чтобы помѣшать Sh6—f5.

9. c5n.d4

10. c3n.d4 10. Lf8—b4+

11. Ke1—f2. На Lc1—d2 послѣдовало бы Sc6 n.d4. 11. 0—0

12. Kf2—g3. Угрожаетъ f6n.e5; 13. f4n.e5, Sc6n.d4. 12. f6n.e5

13. f4n.e5 13. Ld7—e8. Чтобы ходомъ Le8—h5 отнять у пѣшки d4 прикрытіе.

14. Kg3—h3 14. Le8—h5

15. g2—g4 15. Lh5—g6

16. Lf1—g2 16. Lg8—e4

17. g4—g5 17. Sh6—f5

18. Se3n.f5 18. Tf8n.f5

19. Lc1—e3 19. Le4n.f3

20. Lg2n.f3 20. Sc6n.e5

21. Lf3—g4 21. Se5n.g4

22. Dd1n.g4 22. Ta8—f8

23. Ta1—g1 23. Lb4—b4. Чтобы помѣшать Tg1—g3.

24. Le3—c1 24. Tf5—f3+

25. Kh3—h4 25. Tf8—f4 и выигрываютъ.

### Сто четвертая партія.

### Парижъ, 1878 г.

Бѣлые—Цукертортъ. Черные—Андерсенъ.

1. e2—e4 1. c7—c5

2. Sb1—c3. Этотъ ходъ столь же силенъ, какъ Sg1—f3, такъ какъ черные лучше всего e7—e6, на что бѣлые отвѣчаютъ Sg1—f3.

2. e7—e6

3. Sg1—f3 3. Sb8—c6

4. d3—d4 4. c5n.d4

5. Sf3n.d4 5. a7—a6

6. Lf1—e2 6. Sg8—f6

7. Sd4n.c6 7. b7n.c6

8. e4—e5 | 8. Sf6—d5
9. Sc3—e4 | 9. f7—f5

10. Le2—h5+. Изящная комбинація пожертвованія. Если послѣ Se4—d6+, Lf8n.d6; 11. e5n.d6 выдвиганіемъ пѣшки с и нужно было бы защитить пѣшку d6, то пѣшку с было бы не легко прикрыть.

10. g7—g6

11. Lc1—g5 | 11. Dd8—a5+

12. Se4—d2. Лучше всего.

12. Lf8—e7

13. Lg5n.e7 | 13. Sd5n.e7

14. 0—0. Если Lh5—e2, Da5n.e5; 15. Sd2—c4 и 16. Sc4—d6+, то черные удерживаютъ выигранную пѣшку.

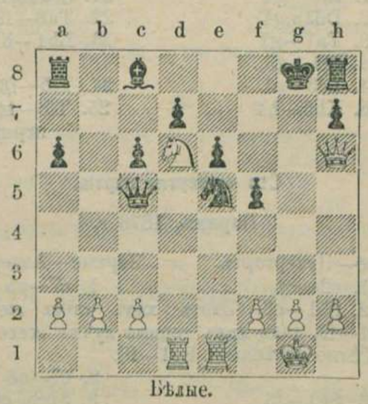
14. g6n.h5. Лучше было бы.

14. Da5n.e5

15. Sd2—c4 | 15. De5—d5
16. Sc4—d6+ | 16. Ke8—f8 и положеніе черныхъ хорошее.

15. Sd2—c4 | 15. Da5—c5
16. Sc4—d6+ | 16. Ke8—f8
17. Dd1n.h5 | 17. Se7—g6
18. Dh5—h6+ | 18. Kf8—g8
19. Tf1—e1 | 19. Sg6n.e5

20. Ta1—d1. Очень хорошо играно. Черные не могутъ выиграть.



Бѣлые.

20. Dc5n.f2+

21. Kg1—h1. На Kg1n.f2 черные ходомъ Se5—g4+ выиграли бы.

21. Se5—f7

22. Sd6n.f7 | 22. Kg8n.f7

23. Dh6—h5+ 23. Kf7—e7
24. Dh5—g5+ 24. Ke8—f7.
Черные не могутъ играть иначе. На Ke7—e8 выигрывается Dg5—f6 и затѣмъ Te1n.e6+.
25. Dg5—h5+ и вѣчный шахъ.

**Сто пятая партія.**

Висбаденъ, 1880 г.

Бѣлые—Шаллопъ. Черные—Паульсенъ.
1. e2—e4 1. c7—c5
2. Sb1—c3 2. Sb8—c6
3. g2—g3. Интересное продолженіе Паульсена
3. g7—g6
4. Lf1—g2 4. Lf8—g7
5. Sg1—e2 5. e7—e6
6. d2—d3 6. Sg8—e7
7. Lc1—e3 7. Sc6—d4
8. 0—0 8. 0—0
9. Ta1—b1. Сильнѣе было f2—f4.
9. Se7—c6
10. Dd1—d2 10. a7—a6
11. Se2—f4 11. d7—d6
12. Sc3—d1 12. Sc6—e5
13. f2—f3. Нужно было воспрепятствовать потерѣ ферзя ходомъ Se5—f3+. 13. Dd8—c7
14. c2—c3 14. Sd4—c6
15. b2—b3 15. Sc6—e7. Чтобы на 16. d3—d4 отвѣтить Se5—d7.
16. Sf4—h3 16. d6—d5
17. Sd1—f2 17. d5—d4
18. c3n.d4 18. c5n.d4
19. Le3—h6. На Le3n.d4 послѣдовало бы Se5n.f3+ съ выгодой для черныхъ.
19. Se5—c6
20. Lh6n.g7 20. Kg8n.g7
21. Tb1—c1 21. Lc8—d7
22. f3—f4 22. Ta8—c8
23. g3—g4 23. f7—f6
24. Sf2—h1. Чтобы поставить коня на удобное для нападеній поле g3.
24. Dc7—d6
25. Sh1—g3 25. Db6—b4
26. Dd2—b2 26. e6—e5
27. Tc1—c4 27. Db4—b6
28. f4—f5 28. Sc6—b4
29. Db2—d2 29. a6—a5
30. g4—g5. Игра оживляется. Бѣлые ожидали слѣдующаго хода противника, чтобы пожертвованіемъ качества усилить нападеніе.

30. Ld7—b5

31. g5n.f6+ 31. Db6n.f6. Лучше всего. На Tf8n.f6 бѣлые ходятъ 32. Tc4n.c8+ 33. Dd2—g5 съ выгодой.

32. f5n.g6 32. Df6n.g6

33. Sg3—f5 33. Se7n.f5

34. e4n.f5 34. Dg6—f6

35. Sh3—g5. Критическій моментъ. Если бѣлые Tc4n.c8, то Tf8n.c8, и у черныхъ прекрасная игра. Пожертвованіемъ качества значительно усиливается пѣшка f5.

35. Lb5n.c4

36. b3n.c4 36. Kg7—h8

37. Sg5—e4 37. Df6—h4. Слѣдовало бы Df6—e7.

38. f5—f6 38. Tc8—c7

39. Tf1—f3 39. Tc7—f7

40. Dd2—e2 40. Dh4—g4. Предпочтительнѣе было бы Dh4—h5.

41. Kg1—h1. Этимъ ходомъ бѣлые намѣрены пустить въ атаку слона g2.

41. Sb4—c6. На Tf8—g8 послѣдуетъ съ выгодой 42. De2—f1.

42. Lg2—h3 42. Dg4—h5.

43. De2—f1 43. Dh5—h6. Чтобы на Se4—d6 отвѣтить Tf7n.f6.

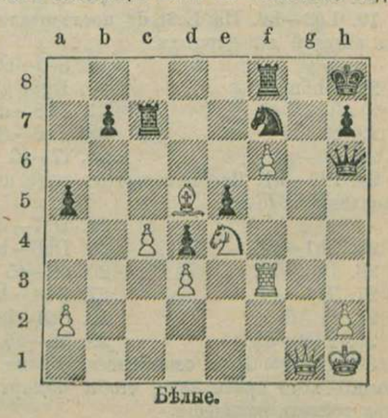
44. Lh3—e6. У бѣлыхъ прекрасная партія.

44. Tf7—c7

45. Df1—g1 45. Sc6—d8

46. Le6—d5 46. Sd8—f7.

У черныхъ нѣтъ хорошей защиты. Этимъ ходомъ бѣлые даютъ блестящій матъ въ нѣсколько ходовъ.



Бѣлые.

47. Tf3—h3 | 47. Tf8—g8
48. Dg1n.g8+ | 48. Kh8n.g8
49. Th3n.h6 и выигрываютъ.

# Гамбитъ ферзя.

Во всѣхъ до сихъ поръ приведенныхъ партіяхъ первый ходъ былъ e2—e4. Но есть и другія начала, среди которыхъ на первомъ планѣ стоитъ 1. d2—d4. Если черные отвѣчаютъ d7 — d5, то бѣлые могутъ 2. c2—c4 предложить гамбитъ ферзя.

### Первая игра.

1. d2—d4 | 1. d7—d5. Хорошо также e7—e6 или f7—f5.
2. c2—c4 | 2. e7—e6. Этимъ ходомъ лучше всего отказываютъ гамбитъ.
3. Sb1—c3 | 3. c7—c5 (A.)
4. e2—e3 | 4. Sg8—f6
5. Sg1—f3 | 5. Sb8—c6
6. a2—a3 | 6. a7—a6
7. b2—b3 | 7. b7—b6
8. Lc1—b2 | 8. Lc8—b7
9. e4n.d5 | 9. e6n.d5
10. Lf1—d3 | 10. c5n.d4
11. e3n.d4 | 11. Lf8—d6
12. 0—0 | 12. 0—0.

Партіи равны.

### A.

3. Sg8—f6
4. Lc1—f4 | 4. c7—c5
5. e2—e3 | 5. a7—a6.

Партіи равны.

### Вторая игра.

1. d2—d4 | 1. d7—d5
2. c2—c4 | 2. d5n.c4
3. e2—e3 (A. B.) | 3. e7—e5. Лучше всего. Этимъ черные раскрываютъ игру. Дурно было бы защитить гамбитную пѣшку ходомъ b7—b5 (a.)
4. Lf1n.c4

Если: 4. d4n.e5 | 4. Dd8n.d1+
5. Ke1n.d1 | 5. Sb8—c6
6. Sg1—f3 | 6. Lc8—e6
7. Sb1—d2 | 7. 0—0—0
8. Kd1—c2 | 8. Sc6—b4+

9. Kc2—c3 — 9. Sb4—b3
10. Lf1n.d3 — 10. Td8n.d3+ при лучшей позиціи.

4. e5n.d4
5. e3n.d4 — 5. Lf8—d6. Можно также Sg8—f6 безъ ущерба.
6. Sg1—f3 — 6. Sg8—f6
7. 0—0 — 7. 0—0.

Партіи равны.

## a.

3. b7—b5. Слабо. Гамбитную пѣшку нельзя удержать въ гамбитѣ ферзя.
4. a2—a4. Лучше всего. — 4. Lc8—d7

Если: 4. c7—c6
5. a4n.b5 — 5. c6n.b5
6. Dd1—f3. Бѣлые выигрываютъ фигуру.
5. a4n.b5 — 5. Ld7n.b5
6. b2—b3 — 6. Dd8—d5
7. b3n.c4 — 7. Lb5n.c4
8. Db1—a4+ и выигрываютъ фигуру.

## A.

3. e2—e4. И этотъ ходъ недуренъ.
3. e7—e5. Лучше всего.

Если: 3. b7—b5
4. a2—a4 — 4. c7—c6
5. a4n.b5 — 5. c6n.b5
6. b2—b3 — 6. e7—e5. Лучше всего. Убыточно c4n.b3 въ виду 7. Lf1n.b5+.
7. d4n.e5. Неблагопріятно b3n.c4 въ виду Lf8—b4+; 8. Lc1—d2, Dd8n.d4.
7. Lf8—b4+
8. Ke1—e2. На Lc1—d2 послѣдуетъ Dd8—d4.
8. Dd8n.d1+
9. Ke2n.d1 — 9. Lc8—b7.

Партіи равны.

4. d4—d5 (a.) — 4. f7—f5. Лучше всего.
5. Lf1n.c4. Можно также e4n.f5 или Sb1—c3.
5. Sg8—f6
6. Sg1—f3 — 6. Lf8—d6
7. e4n.f5 — 7. Lc8n.f5
8. 0—0 — 8. 0—0.

Партіи равны.

a.

4. d4n.e5 — 4. Dd8n.d1+
5. Ke1n.d1 — 5. Sb8—c6
6. f2—f4 — 6. Lc8—g4+
7. Lf1—e2 — 7. 0—0—0+
8. Lc1—d2.

Партіи равны.

B.

3. Sb1—c3 — 3. Sg8—f6. Можно также c7—c6 или c7—c5 или e7—e5. При послѣднемъ ходѣ бѣлые лучше всего 4. d4—d5.
4. e2—e3 — 4. e7—e5
5. Lf1n.c4 — 5. e5n.d4
6. e3n.d4 — 6. Lf8—d6.

Партіи равны.

# Партіи къ гамбиту ферзя.

## Сто шестая партія.

Бѣлые—Цукертортъ. — Черные—Стейницъ.

1. d2—d4 — 1. d7—d5
2. c2—c4 — 2. e7—e6. Обыкновенно Стейницъ игралъ c7 — c6. Этотъ же ходъ сильнѣе.
3. Sb1—c3 — 3. Sg8—f6
4. e2—e3 — 4. c7—c5. Обыкновенно Lf8—e7, чтобы затѣмъ 0—0 и b7—b6.
5. Sg1—f3 — 5. Sb8—c6
6. a2—a3. Невыгодно. Лучше было d4n.c5, Lf8n.c5; 7. c4n.d5, такъ какъ у черныхъ тогда оставалась изолированная пѣшка.
— 6. d5n.c4
7. Lf1n.c4 — 7. c5n.d4
9. e3n.d4. У бѣлыхъ изолированная ферзевая пѣшка, утрата которой влечетъ за собой проигрышъ партіи.
— 8. Lf8—e7
9. 0—0 — 9. 0—0
10. Lc1—e3 — 10. Lc8—d7
11. Dd1—d3 съ цѣлью повести слона Lc4 при случаѣ черезъ a2 на b1 для атаки королевскаго фланга. Но лучше было d4—d5 для прикрытія ферзевой пѣшки.
— 11. Ta8—c8
12. Ta1—c1 — 12. Dd8—a5. Хорошій ходъ. Этимъ соединяются ладьи. Ферзь имѣетъ возможность сдѣлать диверсію на h5.

13. Lc4—a2. Впослѣдствіи Цукертортъ предпочиталъ b4—d5. 13. Tf8—d8

14. Tf1—e1. Лучше было Tf1—d1, такъ какъ ладья на королевской линіи не имѣетъ больше значенія, но на d1 защищаетъ пѣшку.

14. Ld7—e8

15. La2—b1. Безуспѣшное нападеніе.

15. g7—g6

16. Dd3—e2 16. Le7—f8 угрожая пойти на g7 для дальнѣйшаго нападенія на d4.

17. Te1—d1. Теперь ясно, что 14. Tf1—e1 было потерею темпа. 17. Lf8—g7.

У черныхъ игра лучше.

18. Lb1—a2. Послѣдніе ходы черныхъ лишили слона на b1 всякаго значенія.

18. Sc6—e7

19. De2—d2 19. Da5—a6

20. Le3—g5. Убыточно; слону слѣдовало остаться на e3 для прикрытія ферзевой пѣшки. Связываніе коня Sf6 не имѣетъ успѣха.

20. Se7—f5

21. g2—g4. Невыгодный, какъ окажется, рискъ.

21. Sf5n.d4. Рѣшающая комбинація пожертвованія.

22. Sf3n.d4 22. e6—e5

23. Sc3—d5 23. Tc8n.c1

24. Dd2n.c1 24. e5n.d4

25. Td1n.d4 25. Sf6n.d5

26. Td4n.d5. На Lg5n.d8 послѣдовало бы Lg7n.d4. 26. Td8n.d5

27. La2n.d5 27. Da6—e2. Катастрофа приближается. Рискъ хода 21 оказывается неудачнымъ.

28. h2—h3 28. h7—h6

29. Ld5—c4. Вслѣдствіе этого хода партія безнадежно проиграна, такъ какъ теперь Le8 можетъ пойти въ грозную атаку на c6. На Dc1 — d2 хотя и послѣдовало бы De2n.d2, 30. Lg5n.d2 и черные выиграли бы важную пѣшку на флангѣ ферзя, но тогда могъ бы случиться розыгрышъ.

29. De2—f3

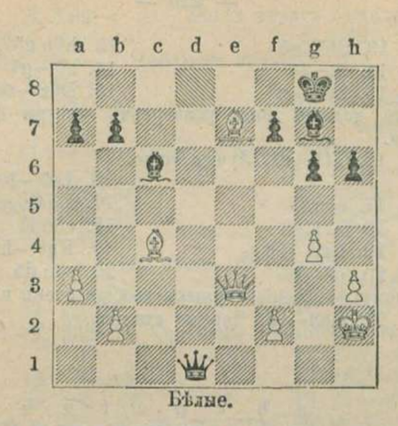
30. Dc1—e3 30. Df3—d1+

31. Kg1—h2 31. Le8—c6. Приближается послѣдній ударъ.

32. Lg5—e7. У слона нѣтъ лучшаго хода. На Lg5n.h6 послѣдовало бы Lg7n.h6; 33. De3n.h6, Dh1—h1+; 34. Kh2—g3, Dh1—g1+ и т. д.

32. Lg7—e5+.

Стейницъ ведетъ окончаніе энергично и изящно.



Бѣлые.

33. f2—f4. На De3n.e5 послѣдовало бы Dd1—h1+, 34. Kh2—g3, Dh1—g2+ и т. д.

| | |
|---|---|
| | 33. Le5n.f4+ |
| 34. De3n.f4 | 34. Dd1—h1+ |
| 35. Kh2—g3 | 35. Dh1—g1+. |

Цукертортъ сдался, такъ какъ съ утратой ферзя близкій матъ неизбѣженъ.

### Сто седьмая партія.

Парижъ, 1878.

| Бѣлые—Розенталь. | Черные—Гиффордъ. |
|---|---|
| 1. d2—d4 | 1. d7—d5 |
| 2. c2—c4 | 2. d5n.c4 |

3. Sg1 — f3. Продолженіе Блакборна; цѣль его—помѣшать выгодному въ ферзевомъ гамбитѣ ходу e7—e5. 3. e7—e5. Вѣрнѣе здѣсь Sg8—f6, чтобы на e2—e3 отвѣтить Lc8—g4.

| | |
|---|---|
| 4. e2—e3 | 4. Sg8—f6 |
| 5. Lf1n.c4 | 5. Lf8—d6 |
| 6. Sb1—c3 | 6. 0—0 |

7. 0—0. У бѣлыхъ прекрасная позиція.

7. c7—c6. Лучше повидимому Sb8—c6.

8. e3—e4. Рѣшающій въ этомъ гамбитѣ ходъ.

| | |
|---|---|
| | 8. Ld6—e7 |
| 9. Lc4—d3 | 9. h7—h6 |
| 10. Ld3—c2 | 10. Sf6—h7 |
| 11. Lc1—e3 | 11. f7—f5 |
| 12. Sc3—e2 | 12. Sh7—g5 |

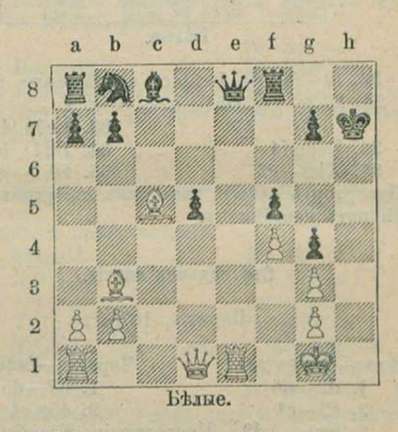
13. Sf3n.g5 — 13. h6n.g5
14. f2—f4 — 14. g5—g4
15. Se2—g3 — 15. Dd8—e8. Слабо.

Черные должны были развернуть фигуры ферзевого фланга.

16. Tf1—e1. Лучше всего. — 16. Le7—h4
17. e4n.f5 — 17. Lh4n.g3
18. h2n.g3 — 18. e6n.f5
19. Lc2—b3+ — 19. Kg8—h7
20. d4—d5 — 20. c6n.d5. Ошибка.

Впрочемъ положенie черныхъ вообще очень плохое.

21. Le3—c5. Черные сдались.



Бѣлые.

**Сто восьмая партiя.**

Игра ферзевой пѣшкой.

Бѣлые—Гунсбергъ. — Черные—Чигоринъ.

1. d2—d4 — 1. d7—d5
2. Sg1—f3 — 2. Sg8—f6
3. e2—e3 — 3. c7—c6
4. Lf1—d3 — 4. Lc8—g4.

Невыгодно, такъ какъ при подобныхъ началахъ слонъ долженъ служить для защиты ферзеваго фланга.

5. b2—b3 — 5. Sb8—d7
6. Lc1—b2 — 6. e7—e6
7. Sb1—d2 — 7. Lf8—d6

8. Ld3 — e2. Бѣлые хотятъ защититься отъ e6—e5. 8. Dd8—c7.

Впослѣдствіи Чигоринъ призналъ, что лучше 0—0.

9. 0—0 9. 0—0

10. c2—c4 10. Sf6—e4. Рисковано.

11. c4—c5. Очень сильный ходъ.

11. Ld6—e7

12. Sd2n.e4 12. d5n.e4

13. Sf3—d2 13. Lg4n.e2

14. Dd1n.e2 14. f7—f5. Необходимо, но при этомъ пѣшка e6 отстаетъ.

15. b3—b4 15. Sd7—f6

16. f2—f3 16. e4n.f3

17. Sd2n.f3. Стейницъ предпочитаетъ g2n.f3.

17. Dc7--d7

18. Sf3—e5 18. Dd7—d5

19. Se5—d3 19. g7—g5. Чтобы помѣшать Sd3—f4; но при этомъ обнажается королевскій флангъ.

20. Sd3—e5 20. Dd5—e4.

Чигоринъ замѣчаетъ, что здѣсь лучше было бы Sf6—e4 и затѣмъ Le7—f6.

21. Ta1—e1 21. Ta8—d8

22. a2—a4. Послѣдніе ходы Гунсберга даютъ пѣшкамъ ферзеваго фланга прочную позицію.

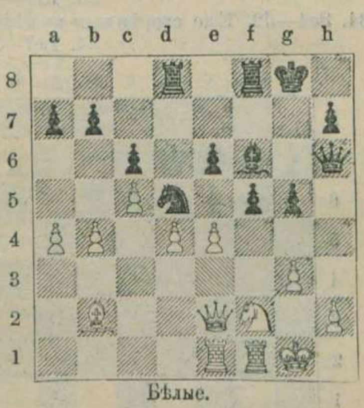
22. Sf6—d5. Теперь королевскія пѣшки у обоихъ противниковъ отстали.

23. Se5—d3 23. Le7—f6

24. Sd3—f2 24. De4—h4

25. g2—g3 25. Dh4—h6

26. e3—e4. Рѣшающій.



Бѣлые.

Гунсбергу удалось высвободить отсталую пѣшку e3. Хорошая позиція пѣшекъ упрочиваетъ ему побѣду.

25. Sd5—c7.

Чигоринъ замѣчаетъ, что лучше было бы f5n.e4 и на 26. De2n.e4, Td8 — e8, также на 26. Sf2n.e4, Lf6—g7.

27. De2—c4 — 27. Tf8—f7. И теперь слѣдовало f5n.e4 и на 28. Sf2n.e4, Lf6—e7.

28. b4—b5 — 28. f5n.e4. Вынужденный, такъ какъ бѣлые ходомъ 29. b5--b6 могутъ взять королевскую пѣшку.

29. Sf2n.e4. Стейницъ замѣчаетъ, что ходомъ Sf2—g4 бѣлые могли бы скоро выиграть.

| | |
|---|---|
| 29. Sf2—g4 | 29. Dh6—g6 |
| 30. Tf1n.f6 | 30. Tf7n.f6 |
| 31. d4—d5 | 31. e6n.d5 |
| 32. Sg4n.f6+ | 32. Dg6n.f6 |
| 33. Lb2n.f6 | 33. d5n.c4 |
| 34. Lf6n.d8 | |

или

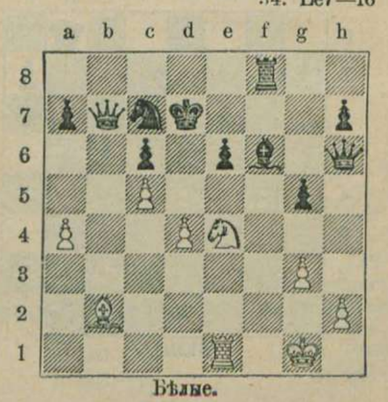
| | |
|---|---|
| | 31. Td8—f8 |
| 32. d5—d6 | 32. Sc7—d5 |
| 33. Sg4n.f6+ | |

или

31. Tf6—f8

32. d5—d6 и впослѣдствіи выигрывается Dc4—d4.

| | |
|---|---|
| | 29. Lf6—e7 |
| 30. Tf1n.f7 | 30. Kg8n.f7 |
| 31. b5n.c3 | 31. b7n.c6 |
| 32. Dc4—b3 | 32. Kf7—e8 |
| 33. Db3—b7. Травля пѣшекъ. | |
| | 33. Ke8—d7 |
| 34. Se4—d2. Еще скорѣе вело къ цѣли Se4—d6. | |
| | 34. Le7—f6 |



Бѣлые.

35. Sd2—e4 35. Td8—f8
36. d4—d5 36. e6n.d5. На Lf6n. b2 выигрывается 37. d5n.c6+; также на Kd7 — d8, 37. Lb7—b8+.
37. Se4n.f6+ 37. Tf8n.f6
38. Lb2—e5. Гунсбергъ играетъ окончаніе мастерски. 38. Tf6—e6.
Иные ходы ладьи еще хуже.
39. Db7n.c7+ 39. Kd8—e8
40. Dc7—c8+ и выигрываютъ.

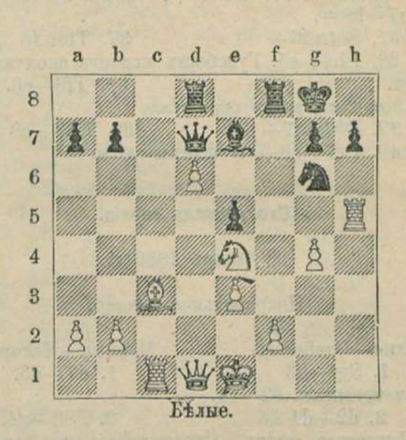
### Сто девятая партія.

Турниръ 1889 г.

Неправильное начало.

Бѣлые—Стейницъ. Черные—Чигоринъ.
1. Sg1—f3 1. d7—d5. Чтобы воспрепятствовать e2—e4.
2. d2—d4 2. Lc8—g4. Ранній ходъ ферзеваго слона. Оказывается, что онъ выгоденъ.
3. Sf3—e5 3. Lg4—h5
4. Dd1—d3 4. Dd8—c8.
Неправиленъ противъ Dd3—h3 и затѣмъ f2—f4. Потеря пѣшки при Dd3—b5+ могла быть предотвращена и иными ходами.
5. c2—c4 5. f7—f6
6. Se5—f3 6. e7—e6
7. Sb1—c3 7. Lh5—g6
8. Dd3—d1 8. c7—c6
9. e2—e3 9. Lf8—d6
10. Lc1—d2 10. Sg8—e7
11. Ta1—c1 11. Sb8—d7.
Черные намѣрены пойти e6—e5.
12. Sf3—h4 12. f6—f5
13. g2—g4. Бѣлые приступаютъ къ атакѣ.
13. Sd7—f6
14. h2—h3 14. Sf6—e4
15. Lf1—d3 15. f5n.g4
16. Sh4n.g6 16. Se7n.g6
17. Ld3n.e4 17. d5n.e4
18. Sc3n.e4 18. Ld6—e7
19. h3n.g4 19. e6—e5
20. d4—d5 20. Dc8—d7
21. Ld2—c3 21. Ta8—d8
22. Th1—h5 22. c6n.d5
23. c4n.d5 23. 0—0

24. d5—d6 24. Dd7—e6. Фонлай доказалъ, что ходомъ Sg6—h4 черные могли бы достигнуть хотя бы розыгрыша. Задача для любителей.



Бѣлые.

25. Dd1—b3 25. De6п.b3

26. a2п.b3 26. Le7п.d6. Иначе черные теряютъ вторую пѣшку.

27. Se4п.d6 27. Td8п.d6

28. Lc3—b4. Выигрываютъ качество и партію.

## Сто десятая партія.

Лондонъ, 1883 г.

Неправильное начало.

Бѣлые—Цукертортъ. Черные—Блакборнъ.

1. c2—c4. Это Сицилійская партія со стороны начинающаго. 1. e7—e6

2. e2—e3 2. Sg8—f6

3. Sg1—f3 3. b7—b6. Черные хотятъ какъ можно раньше привести въ дѣйствіе Lc8.

4. Lf1—e2 4. Lc8—b7

5. 0—0 5. d7—d5

6. d2—d4 6. Lf8—d6. Цукертортъ рекомендуетъ Lf8—e7.

7. Sb1—c3 7. 0—0

8. b2—b3 8. Sb8—d7. Стейницъ предпочитаетъ c7—c5, чтобы затѣмъ Sb8—c6

9. Lc1—b2 9. Dd8—e7. И здѣсь было бы лучше c7—c5. При сдѣланномъ ходѣ бѣлые получаютъ возможность обмѣнять своего бездѣятельнаго коня на непріятельскаго слона, занимающаго угрожающую позицію.

10. Sc3—b5 10. Sf6—e4

11. Sb5n.d6 11. c7n.d6. Черные бьютъ пѣшкой, чтобы затѣмъ подвинуть пѣшку e.

12. Sf3—d2 12. Sd7—f6. Стейницъ считаетъ Se4n.d2 и затѣмъ f7—f5 сильнѣе.

13. f2—f3 13. Se4n.d2

14. Dd1n.d2 14. d5n.c4. Быть можетъ лучше было e6—e5.

15. Le2n.c4 15. d6—d5. Чтобы помѣшать e3—e4.

16. Lc4—d3 16. Tf8—c8

Черные занимаютъ ладьей линію c, чтобы усилить ферзевый флангъ. Это стоитъ имъ партіи.

17. Ta1 — e1. Бѣлые подготовляютъ движеніе пѣшки e. 17. Tc8—c7

18. e3—e4 18. Ta8—c8. Удвоеніе ладей не имѣетъ успѣха, такъ какъ слонъ Ld3 загораживаетъ поле c2.

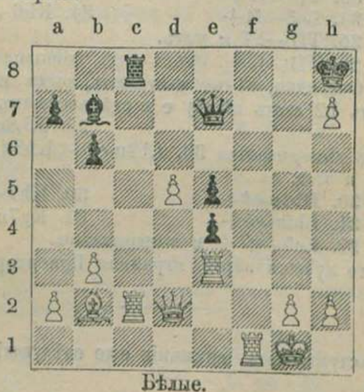
19. e4—e5 19. Sf6—e8

20. f3—f4 20. g7—g6

21. Te1—e3. Планъ атаки на g3 и h3 ясенъ. 21. f7—f5. Невыгодно, какъ вскорѣ обнаружится.

22. e5n.f6 22. Se8n.f6. Ошибка; черные должны бить пѣшку ферземъ.

23. f4—f5 23. Sf6—e4. Вынужденно. На g6n.f5 послѣдовало бы 24. Ld3n.f5 съ выигрышемъ партіи.



Бѣлые.

24. Ld3n.e4 — 24. d5n.e4

25. f5n.g6. Прекрасный ходъ, на который лишь немногіе отвѣтили бы иначе какъ Блакборнъ. Можно и h7n.g6, но все же у бѣлыхъ громадное преимущество.

25. Tc7—c2. Повидимому черные должны выиграть фигуру; но благодаря замѣчательной игрѣ Цукерторта этого нѣтъ.

26. g6n.h7+ — 26. Kg8—h8
27. d4—d5+ — 27. e6—e5

28. Dd2—b4. Изящное пожертвованіе ферзя, которое Цукертортъ имѣлъ въ виду, когда пошелъ 25. f5n.g6.

28. Tc8—c5. Ферзя нельзя взять, иначе матъ не больше, чѣмъ въ 7 ходовъ:

| | |
|---|---|
| | 28. De7n.b4 |
| 29. Lb2n.e5+ | 29. Kg8n.h7 |
| 30. Te3—h3+ | 30. Kh7—g6 лучше всего. |
| 31. Tf1—f6+ | 31. Kg6—g5 (A.) |
| 32. Th3—g3+ | 32. Kg5—h5 |
| 33. Tf6—f5+ | 33. Kh5—h6 |
| 34. Le5—f4+ | 34. Kh6—h7 |
| 35. Tf5—h5 и матъ. | |

## A.

| | |
|---|---|
| | 31. Kg6—g7 |
| 32. Th3—g3+ | 32. Kg7—h7 |
| 33. Tf6—f7+ | 33. Kh7—h6 |
| 34. Le5—f4+ | 34. Kh6—h5 |
| 35. Tf7—h7 и матъ. | |

29. Tf1—f8+. Этотъ ходъ дополняетъ предыдущій. Очевидно, бѣлые выиграютъ, когда имъ удастся слономъ b2 взять пѣшку e и сдѣлать шахъ.

29. Kh8n.h7. На De7n.f8 выигрывается 30. Lb2n.e5+, Kh8n.h7; 31. Db4 n.e4+ и т. д.

30. Db4n.e4+ — 30. Kh7—g7
31. Lb2n.e5+ — 31. Kg7n.f8
32. Le5—g7+ и выигрываютъ.

Это лучшая партія игранная Цукертортомъ.

---

Заслуживаютъ вниманія еще слѣдующія закрытыя партіи

# Пѣшка ферзя противъ королевской.

1. e2—e4 1. d7—d5.

Нельзя рекомендовать, такъ какъ 3. Sb1 — c3 бѣлые выигрываютъ темпъ.

2. e4n.d5 2. Dd8n.d5
3. Sb1—c3 3. Dd5—a5 (A.)
4. d2—d4. Еще сильнѣе Sg1—f3.
4. c7—c6
5. Lc1—d2 5. Da5—c7 при равныхъ партіяхъ.

## A.

3. Dd5—d8
4. d2—d4 4. Sg8—f6
5. Lf1—d3 5. Sb8—c6
6. Lc1—e3 6. e7—e6
7. Sg1—f3 7. Lf8—d6
8. 0—0 8. 0—0.

Положеніе бѣлыхъ немного лучше.

# Гамбитъ Фрома.

1. f2—f4. Черные могутъ отвѣтить d7 — d5, f7—f5 или e7—e6.

1. e7—e6. Этотъ гамбитъ введенъ датскимъ шахматистомъ Фромомъ.

2. f4n.e5. Бѣлые могутъ съ успѣхомъ e2 — e4 и тѣмъ открыть королевскій гамбитъ.

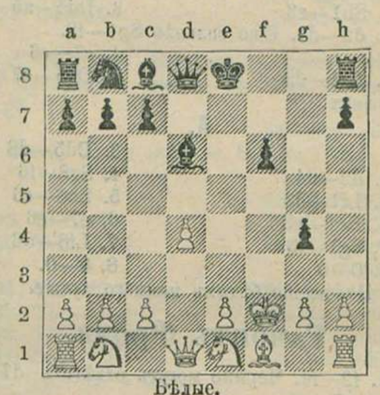
2. d7—d6.

Черные пошли 1. e7—e5, чтобы на f4n.e5 отвѣтить d7—d6, что вознаграждаетъ за потерянную пѣшку.

3. e5n.d6 3. Lf8n.d6
4. Sg1—f3 4. Sg8—h6
5. d2—d4. Лучше всего. Невыгодно:
5. e2—e4 5. Sh6—g4
6. g2—g3 6. Sg4n.h2
7. Th1n.h2 7. Ld6n.g3+
8. Ke1—e2 8. Lg3n.h2
9. Sf3n.h2 9. f7—f5. Черные выигрываютъ.
5. Sh6—g4
6. Lc1—g5 6. f7—f6
7. Lg5—h4. На Lg5—d2 или—c1 черные выиграли бы ходомъ Sg4n.h2.
7. g7—g5
8. Lh4—f2 8. Sg4n.f2
9. Ke1n.f2 9. g5—g4
10. Sf3—e1

| | |
|---|---|
| Если 10. e2—e3 | 10. g4n.f3 |
| 11. Dd1n.f3 | 11. Dd8—e7 |
| 12. c2—c4 | 12. c7—c5 |
| 13. Sb1—c3 | 13. Lc8—e6 |
| 14. Lf1—d3 | 14. Sb8—d7 |
| 15. g2—g3 | 15. 0—0. Черные |

удерживаютъ выигранную фигуру.



Бѣлые.

10. Ld6n.h2. Хорошо также f6—f5.

11. g2—g3. Ошибочно: Th1n.h2, g4 — g3+; 12. Kf2n.g3, Dd8—d6+ и берутъ ладью.

| | |
|---|---|
| | 11. Lh2n.g3+ |
| 12. Kf2n.g3 | 12. Dd8—d6+ |
| 13. Kg3—g2 | 13. h7—h5. |

У черныхъ фигурой меньше, но непріятельскій король стоитъ плохо; связанныя пѣшки h5 и g4 очень сильны.

## Игра коневыми пѣшками.

(Fianchetto)

### Первая игра.

1. e2—e4 — 1. b7—b6. Эта игра пѣшкой ферзеваго коня (fianchetto di Donna).

| | |
|---|---|
| 2. d2—d4 | 2. e7—e6 (a.) |
| 3. Lf1—d3 | 3. Lc8—b7 |
| 4. Sb1—c3 | 4. Sg8—f6 |
| 5. Sg1—f3 | 5. c7—c5. |

Партіи равны.

а.

2. Lc8—b7

3. Lf1—d3 — 3. e7—e6

Если: — 3. f7—f5

4. e4n.f5. Можно также — 4. f2—f3.

4. Lb7n.g2

5. Dd1—h5+ — 5. g7—g6

6. f5n.g6 — 6. Lf8—g7. На Sg8—f6 послѣдуетъ 7. g6n.h7+, Sf6n.h5; 8. Ld3 — g6 и даетъ матъ.

7. g6n.h7+ — 7. Ke8—f8

8. h7n.g8+ — 8. Kf8n.g8

9. Dh5—g4 — 9. Lg2n.h1

10. h2—h4 — 10. e7—e6

11. h4—h5. Игра бѣлыхъ лучше.

4. f2—f4. Еще сильнѣе Sb1—c3.

4. d7—d5. На f7—f5 бѣлые съ выгодой 5. Dd1—e2.

5. e4—e5 — 5. c7—c5

6. c2—c3 — 6. Sg8—h6.

Партіи равны.

**Вторая игра.**

1. e2—e4 — 1. g7—g6. Эта игра пѣшкой королевскаго коня (fianchetto del Re).

2. f2—f4 — 2. e7—e6

3. Sg1—f3 — 3. c7—c5

4. d2—d4 — 4. d7—d5

5. Sb1—c3 — 5. Lf8—g7

6. e4n.d5 — 6. e6n.d5

7. d4n.c5 — 7. Lg7n.c3+

8. b2n.c3 — 8. Sg8—e7

9. Lc1—e3 — 9. 0—0

10. Lf1—e2 — 10. Sb8—c6

11. 0—0 — 11. Se7—f5

12. Le3—f2. Положеніе бѣлыхъ лучше.

## Начало Стаунтона.

1. d2—d4 — 1. f7—f5. Слѣдующимъ продолженіемъ Стаунтона бѣлые превращаютъ замкнутую партію въ открытую.

2. e2—e4 — 2. f5n.e4

3. Sb1—c3 — 3. Sg8—f6. Ошибочно было бы d7—d5 въ виду 4. Dd1—h5+, g7—g6; 5. Dh5n.d5.

4. Lc1—g5 — 4. c7—c6

5. Lg5n.f6 — 5. e7n.f6

6. Sc3n.e4 — 6. d7—d5. Лучше однако:

6. Dd8—b6. Благодаря этому ходу Стейница черные выигрывають важный темпъ.

7. b2—b3. Невыгодно:

| | |
|---|---|
| 7. Dd1—e2 | 7. Db6n.b2 |
| 8. Se4—d6+ | 8. Ke8—d8 |
| 9. De2—e8+ | 9. Kd8—c7 |
| 10. De8n.c8+ | 10. Kc7n.d6 |
| 11. Ta1—d1 | 11. g7—g6 |
| 12. Dc8—e8 | 12. Db2—c3+ |
| 13. Td1—d2 | 13. Dc3n.d2+ |
| 14. Ke2n.d2 | 14. Lf8—h6+ и выигрываютъ. |
| 7. Se4—g3 | 7. Lf8—d6 |
| 8. Lf1—d3 | 8. 0—0. |

**Партіи равны.**

# ОТДѢЛЪ ТРЕТІЙ.

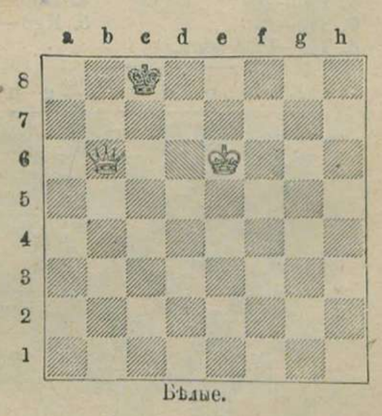
---

## Окончанія.

Не всегда партія кончается въ серединѣ игры; побѣда иногда достигается только тогда, когда осталось уже очень немного фигуръ. Тогда нужно стараться обмѣномъ сократить ихъ до minimum'a, чтобы упростить позицію и поскорѣе дать матъ. Эти простыя финальныя позиціи называются **окончаніями**, хотя такъ называютъ и продолженія перешедшія середину игры. Знать важнѣйшія окончанія очень важно, какъ и начала. Король въ окончаніяхъ играетъ роль очень сильной фигуры.

## Ферзь противъ короля.

Матъ при любой позиціи maximum въ 9 ходовъ. Это простѣйшее изъ всѣхъ окончаній (никогда его не играютъ, конечно); нужно, однако, остерегаться, чтобы не было пата.



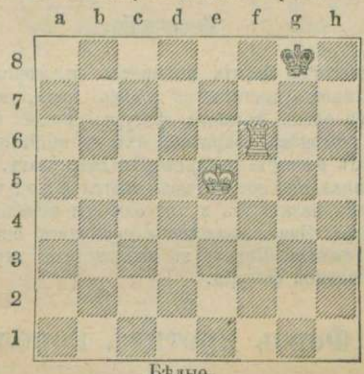

Бѣлые.

1. Db6—a7 — 1. Kc8—d8
2. Da7—d7 или—b8 и матъ.

Но если 1. Ke6—d6 или—e7, то черный король патъ и партія въ ничью.

## Ладья противъ короля.

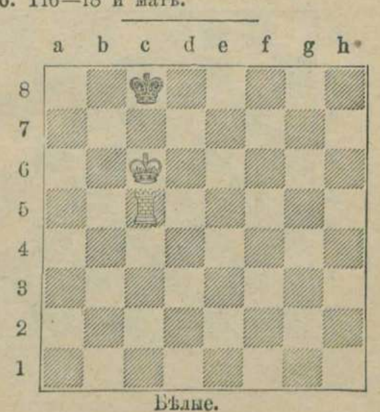
Этотъ матъ нѣсколько труднѣе, однако, требуетъ не болѣе 15 ходовъ. Короля загоняютъ на краевое поле и приближаютъ своего. Во второмъ примѣрѣ бѣлые даютъ матъ въ 3 хода, не двигая короля.



Бѣлые.

| | |
|---|---|
| 1. Ke5—f5 | 1. Kg8—g7 |
| 2. Kf5—g5 | 2. Kg7—h7 |
| 3. Tf6—f7+ | 3. Kh7—h8 |
| 4. Kg5—g6 | 4. Kh8—g8 |
| 5. Tf7—f6 | 5. Kg8—h8 |
| 6. Tf6—f8 и матъ. | |

---



Бѣлые.

1. Tc5—c4
2. Tc4—a4
3. Ta4—a8 и матъ.

1. Kc8—b8 (A.)
2. Kb8—c8

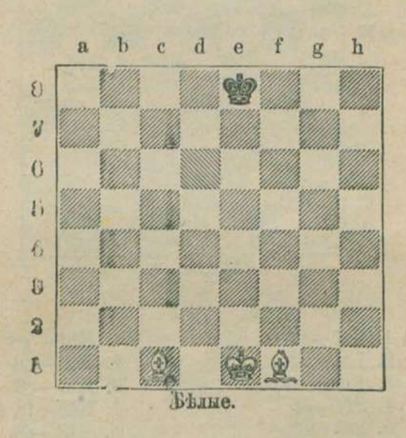
**A.**

1. . . . .
2. Tc4—e4
3. Te5—e8 и матъ.

1. Kc8—d8
2. Kd8—c8

## Оба слона противъ короля.

**Неизбѣжный матъ. Король загоняется въ уголъ.**




Бѣлые.

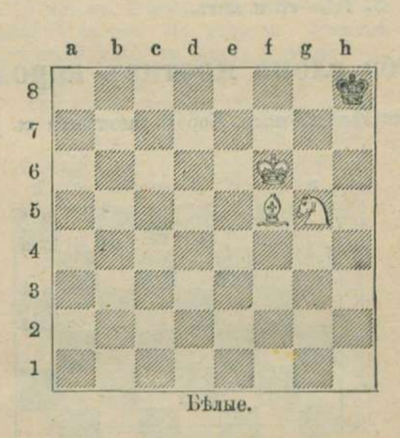
1. Lf1—h3
2. Lc1—f4
3. Ke1—f2
4. Kf2—f3
5. Lh3—f5
6. Kf3—g4
7. Kg4—g5
8. Kg5—f6
9. Lf4—c7
10. Lf5—d7
11. Kf6—g6
12. Lc7—d6+
13. Ld7—e6+
14. Ld6—e5 и даютъ матъ.

1. Ke8—d8
2. Kd8—e7
3. Ke7—f6
4. Kf6—e7
5. Ke7—f6
6. Kf6—e7
7. Ke7—d8
8. Kd8—e8
9. Ke8—f8
10. Kf8—g8
11. Kg8—f8
12. Kf8—g8
13. Kg8—h8

И въ этомъ окончаніи нужно остерегаться сдѣлать патъ.

## Слонъ и конь противъ короля.

И здѣсь матъ неизбѣженъ, но лишь въ угловомъ полѣ цвѣта слона. Короля загоняютъ конемъ на край. Если король встанетъ на поле другого цвѣта, чѣмъ слонъ, то поступаютъ такъ:



Бѣлые.

| | | |
|---|---|---|
| | 1. Sg5—f7+ | 1. Kh8—g8 |
| | 2. Lf5—e4 | 2. Kg8—f8 |
| | 3. Le4—h7 | 3. Kf8—e8 |
| | 4. Sf7—e5 | 4. Ke8—f8 (A.) |
| | 5. Se5—d7+ | 5. Kf8—e8 |
| | 6. Kf6—e6 | 6. Ke8—d8 |
| | 7. Ke6—d6 | 7. Kd8—e8 |
| Если: | | 7. Kd8—c8 |
| | 8. Sd7—c5 | 8. Kc8—d8 |
| | 9. Lh7—g6 и т. д. | |
| | 8. Lh7—g6+ | 8. Ke8—d8 |
| | 9. Lg6—f7 | 9. Kd8—c8 |
| | 10. Sd7—c5 | 10. Kc8—d8 |
| | 11. Sc5—b7+ | 11. Kd8—c8 |
| | 12. Kd6—c6 | 12. Kc8—b8 |
| | 13. Kc6—b6 | 13. Kb8—c8 |
| | 14. Lf7—e6+ | 14. Kc8—b8 |
| | 15. Le6—d7 | 15. Kb8—a8 |
| | 16. Sb7—c5 | 16. Ka8—b8 |
| | 17. Sc5—a6+ | 17. Kb8—a8 |
| | 18. Ld7—c6. Матъ. | |

**A.**

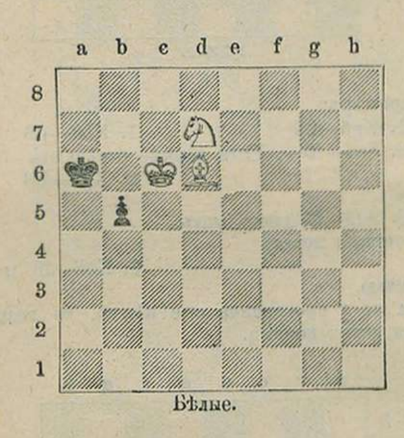
| | |
|---|---|
| | 4. Ke8—d8 |
| 5. Kf6—c6 | 5. Kd8—c7 |
| 6. Se5—d7 | 6. Kc7—c6 |

7. Lh7—d3. Чтобы не дать королю направиться на a1.

| | |
|---|---|
| | 7. Kc6—c7 |
| 8. Ld3—e4 | 8. Kc7—d8 |
| 9. Ke6—d6 | 9. Kd8—e8 |
| 10. Le4—g6+ | 10. Ke8—d8 |

11. Lg6—f7 и вынуждают матъ какъ раньше.

Матъ можетъ быть еще ускоренъ, если у проигрывающаго кромѣ короля есть еще пѣшка. Напримѣръ, при данномъ положеніи на шестомъ ходѣ.




Бѣлые.

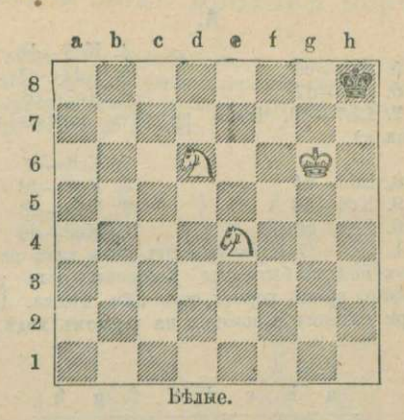
| | |
|---|---|
| 1. Ld6—b4 | 1. Ka6—a7 |
| 2. Lb4—c5+ | 2. Ka7—a8. Лучше всего. |
| 3. Kc6—b6 | 3. b5—b4 |
| 4. Kb6—a6 | 4. b4—b3 |
| 5. Lc5—d6 | 5. b3—b2 |

6. Sd7—b6 и даетъ матъ.

## Оба коня противъ короля.

Мата дать нельзя, если только преслѣдуемый король не сдѣлаетъ ошибки.

Напримѣръ:



Бѣлые.

Напримѣръ:

1. Kg6—h6 1. Kh8—g8

2. Se4—f6+. Если черные отвѣчаютъ

2. Kg8—h8

то бѣлые

3. Sd6—f7 даютъ матъ.

Но черные ходятъ

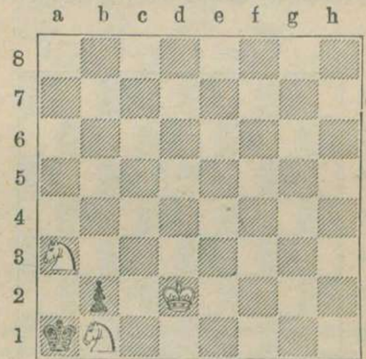
3. Kg8—f8 и партія въ ничью.

Если же у противника еще пѣшка, то возможно дать матъ двумя конями.

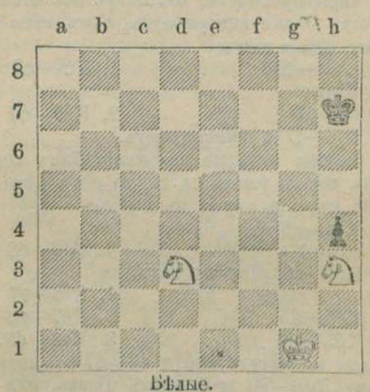


Бѣлые.

| | |
|---|---|
| 1. Se4—f6 | 1. Kg1—h1 |
| 2. Kg3—f2. Бѣлые умышленно отдаютъ коня. | |
| | 2. Kh1n.h2 |
| 3. Sf6—g4+ | 3. Kh2—h1 |
| 4. Kf2—f1 | 4. h3—h2 |
| 5. Sg4—f2 даютъ матъ. | |


Бѣлые.

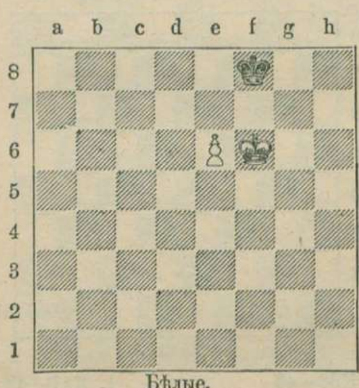
| | |
|---|---|
| 1. Kd2—c3 | 1. Ka1—a2 |
| 2. Kc3—b4 | 2. Ka2—a1 |
| 3. Kb4—a4 | 3. Ka1—a2 |
| 4. Sb1—c3+ | 4. Ka2—a1 |
| 5. Sa3—c2 даютъ матъ. | |


Бѣлые.

Мейеръ доказалъ, что при такомъ положенiи матъ можетъ быть данъ лишь на семьдесятъ третьемъ ходѣ.

## Король и пѣшка противъ короля.

Если у играющаго осталась пѣшка, то весь вопросъ въ томъ, чтобы сдѣлать непріятельскому королю оппозицію; тогда партія выиграна; если же это сдѣлаетъ противникъ, то онъ можетъ вынудить розыгрышъ.



Бѣлые.

Положимъ, что при данномъ положеніи бѣлыхъ, король ушелъ на f6 (онъ долженъ находиться на линіи 8, иначе пѣшка пройдетъ въ дамки), т. е. онъ сдѣлалъ оппозицію черному королю, отдѣляясь отъ него однимъ полемъ. Тогда бѣлые выигрываютъ, такъ какъ у черныхъ только одинъ ходъ:

1. . . . —f6 — 1. Kf8—e8

Тогда бѣлые:

2. e6—e7 — 2. Ke8—d7

3. Kf6—f7 и выигрываютъ.

Если бы при томъ же положеніи былъ ходъ черныхъ и ихъ король ушелъ на f6, то онъ дѣлалъ оппозицію (а не ему), и партія въ ничью:

1. Kf6—e5

Если: 1. e6—e7+ — 1. Kf8—e8

2. Kf6—e6. Черные патъ.

1. Kf8—e7

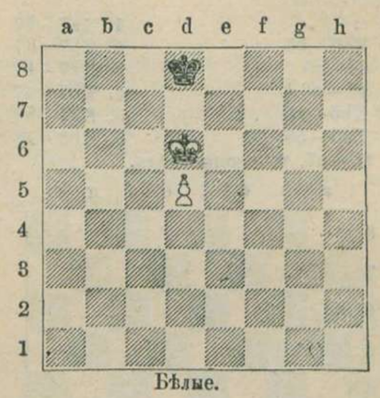
2. Ke5—d5 — 2. Ke7—e8

3. Kd5—d6 — 3. Ke8—d8. Розыгрышъ. Бѣлые не могутъ пойти e6—e7+, потому что тогда ходомъ Kd8—e8 пропадаетъ пѣшка, или патъ.

Слѣдуетъ помнить, что если пѣшка, вступивъ на 7 линію, сдѣлаетъ шахъ, то розыгрышъ.

Изъ правила, что оппозиціею рѣшается выигрышъ или розыгрышъ, есть слѣдующее исключеніе. Если король достигъ 6 линіи и имѣетъ за собой пѣшку,

то онъ всегда выигрываетъ, при оппозиціи или безъ нея

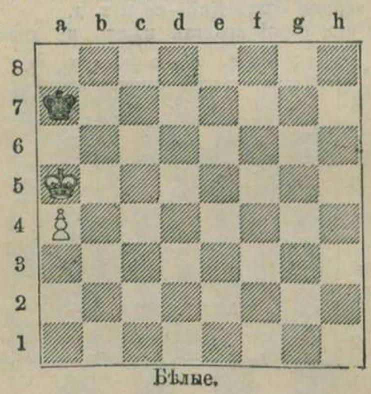



Бѣлые.

Бѣлые всегда выигрываютъ. Если ходъ черныхъ, то король долженъ пойти на c8 (или e8); тогда бѣлый король ѣдетъ на e7 (или c7) и пѣшка свободно продвигается до d8. Если же ходъ бѣлыхъ, то:

1. Kd6—c6 (или Kd6—e6).
1. Kd8—c8. На Kd8—e8 выигрышъ Kc6—c7.
2. b5—d6 — 2. Kc8—d8
3. d6—d7 — 3. Kd8—e7
4. Kc6—c7 и выигрываютъ.

Эти правила не относятся лишь къ крайнимъ пѣшкамъ, съ которыми нельзя выиграть, если непріятельскій король встанетъ противъ нихъ.

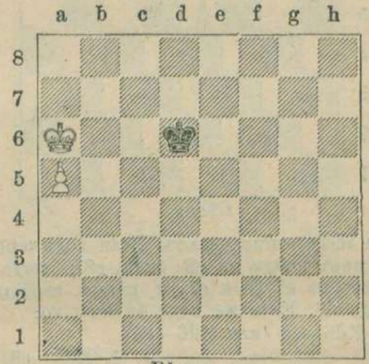



Бѣлые.

Въ этомъ случаѣ черные дѣлаютъ розыгрышъ, даже если ихъ ходъ, и они поэтому должны оставить оппозицію.

| | |
|---|---|
| 1. . . . | 1. Ka7—b7 |
| 2. Ka5—b5 | 2. Kb7—a7 |
| 3. a4—a5 | 3. Ka7—b7 |
| 4. a5—a6+ | 4. Kb7—a7 |
| 5. Kb5—a5 | 5. Ka7—b8 |
| 6. Ka5—b6 | 6. Kb8—a8 |

Если a6—a7, то черные патъ.

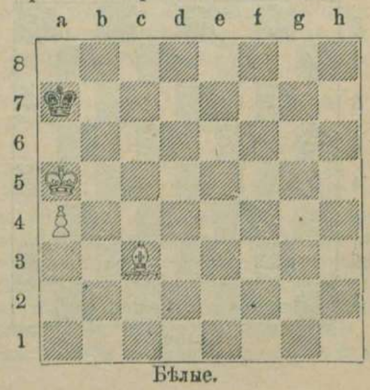


Бѣлые.

| | |
|---|---|
| 1. . . . | 1. Kd6—c6 |
| 2. Ka6—a7 | 2. Kc6—c7 |
| 3. a5—a6 | 3. Kc7—c8 |
| 4. Ka7—a8 | 4. Kc8—c7 |

Бѣлые должны или 5. a6—a7 и тогда черные ходомъ Kc7—c8 патъ, или король долженъ вернуться на a7, тогда черные опять Kc7—c8 и т. д.

Даже при слонѣ краевая пѣшка не можетъ сдѣ-



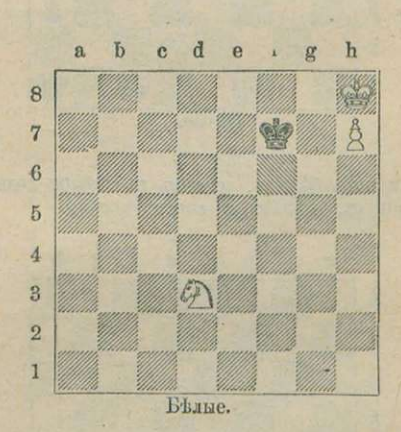
Бѣлые.

лать матъ, если королю удастся встать противъ нея и при томъ на полѣ не цвѣта слона.

| | |
|---|---|
| 1. . . . | 1. Ka7—b7 |
| 2. Lc3—d4 | 2. Kb7—a8 |
| 3. Ka5—a6 | 3. Ka8—b8 |

Если 4. Ld4—e5+, то черные 4. Kb8—a8 и бѣлые должны удалить или слона, или короля, чтобы не дать пата. Словомъ, чернаго короля нельзя выгнать изъ угла. Но если слонъ того же цвѣта, какъ угловое поле, то игра легко выигрывается.

При краевой пѣшкѣ и конѣ партія иногда кончается розыгрышемъ.



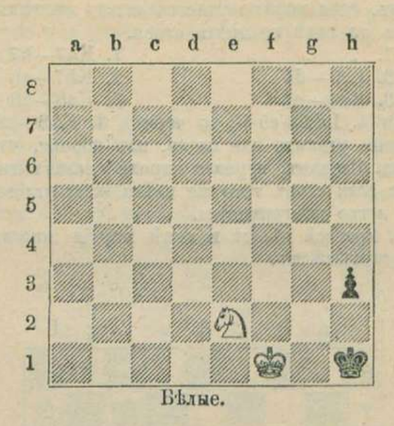
Бѣлые.

При такомъ положеніи игра въ ничью, если ходъ бѣлыхъ; черный король можетъ свободно двигаться по f8 и f7, при чемъ конь не можетъ отрѣзать ему ни того ни другого. Но если ходъ черныхъ, то они должны Kf7—f8, и тогда бѣлые Sd3—e5 и поле f7 отрѣзается.

Замѣтимъ, что одинъ конь противъ короля и краевой пѣшки при сходныхъ условіяхъ даетъ матъ. Напр.:

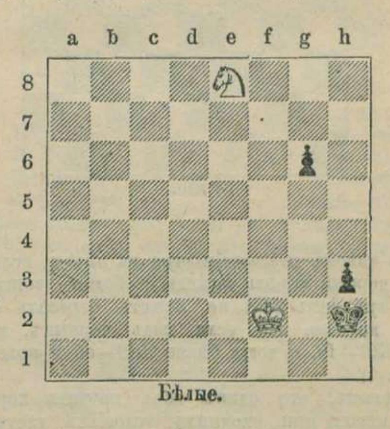
| | |
|---|---|
| 1. Se2—g3+ | 1. Kh1—h2 |
| 2. Sg3—f5 | 2. Kh2—h1 |
| 3. Kf1—f2 | 3. Kh1—h2 |
| 4. Sf5—e3 | 4. Kh2—h1 |
| 5. Se3—f1 | 5. h3—h2 |
| 6. Sf1—g3 даютъ матъ. | |

Если ходъ черныхъ, то игра въ ничью.



Бѣлые.

Если ходъ бѣлыхъ, то матъ въ четыре хода; если ходъ черныхъ, то матъ въ восемь ходовъ.



Бѣлые.

| | |
|---|---|
| 1. Se8—f6 | 1. g6—g5 |
| 2. Sf6—g4+ | 2. Kh2—h1 |
| 3. Kf2—f1 | 3. h3—h2 |
| 4. Sg4—f2 дѣлаетъ матъ. | |

**Или:**

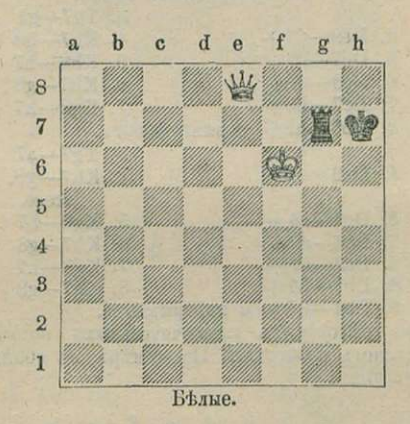
| | |
|---|---|
| 1. . . . | 1. Kh2—h1. Лучше всего. |
| 2. Se8—f6 | 2. Kh1—h2. Лучше всего. |

3. Sf6—g4+ | 3. Kh2—h1
4. Kf2—f1 | 4. g6—g5
5. Kf1—f2 | 5. h3—h2
6. Sg4—e3 | 6. g5—g4
7. Se3—f1 | 7. g4—g3
8. Sf1n.g3 даетъ матъ.

## Ферзь противъ ладьи.



Всегда долженъ выиграть. Непріятельскаго коня нужно загнать на край и приблизить своего короля. Ладья скоро берется. Очень благопріятно для черныхъ слѣдующее положеніе.



Бѣлые.

Бѣлые играютъ лучше всего такъ:

1. De8—e4+ | 1. Kh7—h8 (g8).

Если Kh7—h6, то De4—h4 матъ.

2. De4—a8+ | 2. Kh8—h7. На Tg7—g8 ходомъ Da8—h1 матъ.

3. Da8—e8.

Бѣлые достигли цѣли, а именно: черные въ прежнемъ положеніи, но ихъ ходъ. Выигрышъ безусловный.

Если: 3. Kh7—h6

4. De8—f8 и выигрываютъ.

Если: 3. Tg7—b7 или —g2.

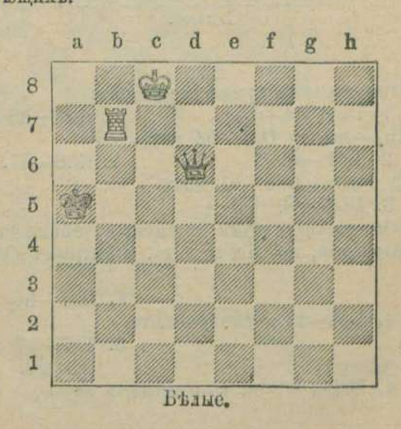
4. De8—e4+ и выигрываютъ ладью.

| | | |
|---|---|---|
| Или: | | 3. Tg7—g4 или —g8. |
| | 4. De8—h5+ выигрываютъ. | |
| Или: | | 3. Td7—c7 |
| | 4. De8—h5+ | 4. Kh7—g8 |
| | 5. Dh5—d5+ | 5. Kg8—h7. Лучше всего. |
| | 6. Dd5—d3+ | 6. Kh7—g8 (h8) |
| | 7. Dd3—d8+ выигрываютъ ладью. | |
| Или: | | 3. Tg7—g3 |
| | 4. De8—e4+ | 4. Kh7—g8. Лучше всего. |
| | 5. De4—c4 | 5. Kg8—h8 или h7. |

На Kg8—f8 ходомъ Dc4—c8 матъ.

| | | |
|---|---|---|
| | 5. Dc4—h4 выигрываютъ ладью. | |
| Или: | | 3. Tg7—g1 |
| | 4. De8—d7+ | 4. Kh7—h8 (g8) |
| | 5. Dd7—c8+ | 5. Kh8—h7 |
| | 6. Dc8—c7+ | 6. Kh7—g8 |
| | 7. Dc7—b8+ | 7. Kg8—h7 |
| | 8. Db8—h2+ и выигрываютъ. | |
| Или: | | 3. Tg7—a7 |
| | 4. De8—e4+ | 4. Kh7—g8. Лучше всего. |
| | 5. De4—c4+ | 5. Kg8—h7 |
| | 6. Dc4—c2+ | 6. Kh7—g8 |
| | 7. Dc2—b3+ | 7. Kg8—h7 |
| | 8. Db3—b1+ | 8. Kh7—g8 |
| | 9. Db1—b8+ и выигрываютъ. | |

При нѣкоторыхъ исключительныхъ положеніяхъ ладья дѣлаетъ розыгрышъ. Напримѣръ, въ обоихъ нижеслѣдующихъ:



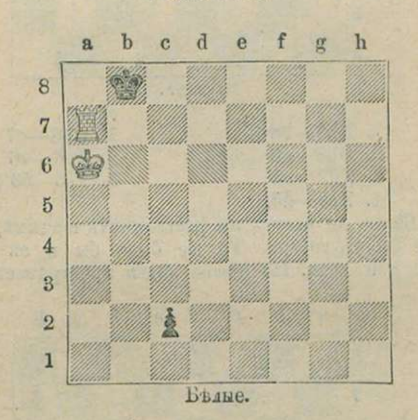
Бѣлые.

1. Tb7—a7+ 1. Ka5—b5. На Ka5—b6 вынуждается Ta7—a6+ ремизъ.
2. Ta7—b7+ 2. Kb5—a6 (a.)
3. Tb7—a7+. Въ ничью. Если король возьметъ ладью, то бѣлые патъ. Если Ka6—b6 или — b5, то снова Ta7—a6+ или—b7+ и т. д. Король не можетъ пойти на линію d въ виду T—d7.

a.

2. Kb5—c6
6. Tb7—b6+ 3. Kc6n.b6

Бѣлые патъ.



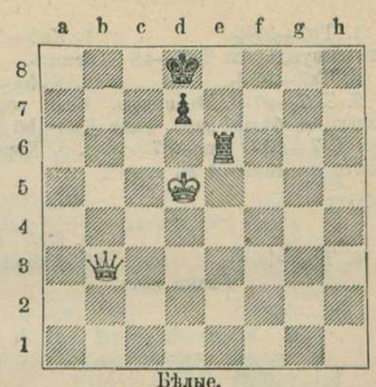
Бѣлые.

1. Ta7—b7+ 1. Kb8—c8
2. Tb7—b5 2. c2—c1 становится ферземъ.
3. Tb5—c5+ 3. Dc1n.c5

Бѣлые матъ.

## Ферзь противъ ладьи и пѣшки.

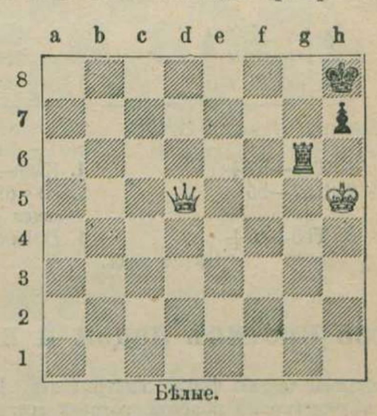
Большей частью ферзь выигрываетъ. Розыгрышъ, когда пѣшка (кромѣ краевой, которая всегда проигрываетъ) еще не трогалась съ мѣста, а король и ладья стоятъ рядомъ и непріятельскій король отрѣзанъ послѣднею. При двинувшейся пѣшкѣ d или e выигрываетъ ферзь, при пѣшкахъ же слоновъ или коней, хотя бы и двинувшихся,—не всегда. Безполезность игры ферземъ противъ нетрогавшейся пѣшки доказывается слѣдующимъ примѣромъ:



Бѣлые.

1. Db3—b8+ 1. Kd8—e7
2. Db8—g8 2. Te6—c6
3. Kd5—e5 3. Tc6—e6+
4. Ke5—d5.

Бѣлые не могутъ ни разъединить черныхъ, ни провести своего короля. То же было бы и съ пѣшкой слона или коня. Но пѣшка ладьи проигрываетъ.

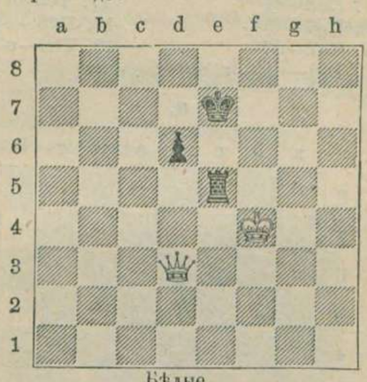


Бѣлые.

1. Dd5—e5 1. Kh8—g8
2. De5—e7 2. Kg8—h8. Ладьей нельзя ходить иначе; она берется посредствомъ шаховъ.
3. De7—f8+ 3. Tg6—g8
4. Df8—f6+ 4. Tg8—g7

5. Kh5 — h6 и матъ со слѣдующимъ ходомъ.

Если пѣшка двинулась на одно поле, то по Филидору выигрышъ достигается такъ:



Бѣлые.

1. Dd3—в+ 1. Ke7—e6. На Ke7—e8 выигрывается Dh7—c7.

Если: 1. Ke7—d8

2. Dh7—f7 2. Te5—c5

3. Df7—e6 3. Kd8—c7

4. De6—e7+ 4. Kc7—c6 и т. д.

2. Dh7—c7 2. Te5—c5

3. Dc7—d8. Этимъ ходомъ заставляютъ черныхъ поставить короля передъ пѣшкой, вслѣдствіе чего бѣлый король можетъ пойти на 5 рядъ.

3. Tc5—e5

4. Dd8—e8+ 4. Ke6—d5. На Ke6—f6 выигрывается 5. De8—d7.

5. De8—c8 5. Te5—e4+. Лучше всего. Если ладья ходитъ иначе, то вскорѣ пропадаетъ или пѣшка или ладья.

6. Kf4—f5 6. Te4—e5+

7. Kf5—f6 7. Te5—e4. На Kd5—d4 выигрывается 8. Dc8—c6.

8. Dc8—f5+ 8. Te4—e5

9. Df5—d3+ 9. Kd5—c5

10. Dd3—d2 10. Kc5—c6

11. Dd2—d4 11. Kc6—d7 (a.)

12. Dd4—c4 12. Te5—c5. Лучше всего.

13. Dc4—f7+ 13. Kd7—c6

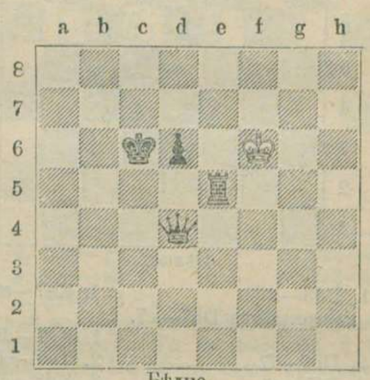
14. Kf5—e7. Теперь король всталъ за пѣшку и долженъ вскорѣ овладѣть ею.

14. Tc5—e5+

| | |
|---|---|
| 15. Ke7—d8 | 15. Te5—c5 |
| 16. Df7—d7+ | 16. Kc6—d5 |
| 17. Kd8—e7 | 17. Tc5—c6 |
| 18. Dd7—f5+ | 18. Kd5—c4 |
| 19. Ke7—d7 | 19. Tc6—c5 |

20. Df5—e4+ и выигрываютъ.

а.

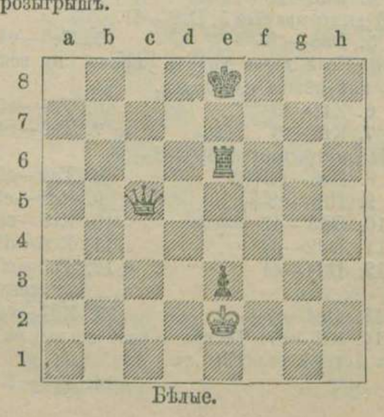


Бѣлые.

| | |
|---|---|
| | 11. Kc6—c7 |
| 12. Dd4—a4 | 12. Te5—c5. Лучше всего. |
| 13. Da4—a7+ | 13. Kc7—c6 |

14. Kf6—e7 и должны выиграть.

Въ слѣдующемъ положеніи выдвинувшаяся пѣшка дѣлаетъ розыгрышъ.

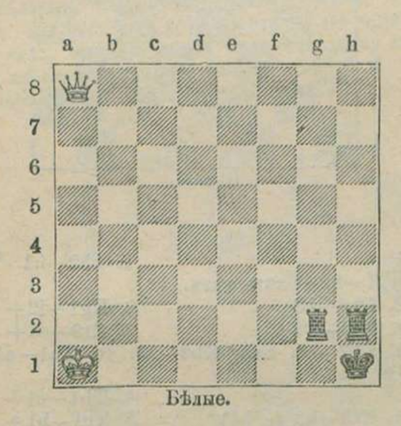


Бѣлые.

Черные не удаляютъ ладьи съ е6 и держатъ короля на 1 и 2 ряду. Въ такомъ положеніи и другія пѣшки дѣлаютъ розыгрышъ, кромѣ пѣшекъ ладей.

## Ферзь противъ двухъ ладей.

Игра обыкновенно въ ничью. Напримѣръ:
Безразлично чей ходъ.



Бѣлые.

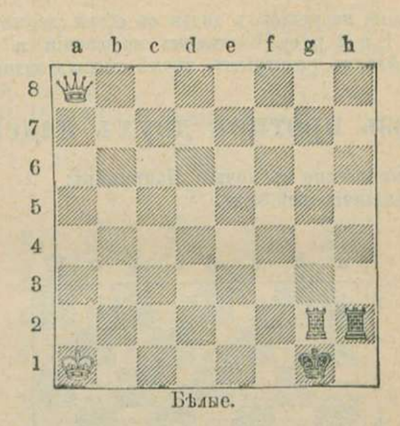
| | |
|---|---|
| | 1. Kh1—g1 |
| 2. Da8—a7+ | 2. Tg2—f2 |
| 3. Da7—e3 | 3. Th2—h1. |

Угрожаетъ Kg1—h2+ и выигрышъ.

| | |
|---|---|
| 4. De3—g3+ | 4. Tf2—g2 |
| 5. Dg3—f4. Ферзь долженъ охранять поле h2. | |
| | 5. Tg2—f2 |
| 6. Df4—g3+ | 6. Kg1—f1 |
| 7. Dg3—g4 | 7. Th1—g1 |
| 8. Dg4—h3+ | 8. Tg1—g2 |
| 9. Dh3—d3 | 9. Kf1—g1 |
| 10. Dd3—e3 | 10. Kg1—h1 |
| 11. De3—h6+ | 11. Tg2—h2 |
| 12. Dh6—c6+ | 12. Kh1—g1 |
| 13. Dc6—g6+ | 13. Tf2—g2 |
| 14. Dg6—b6+ | 14. Kg1—h1 |
| 15. Db6—c6 и т. д. | |

Если ходъ бѣлыхъ, то 1. Ka1—b1 или 1. Da8—e4 съ тѣмъ же результатомъ.

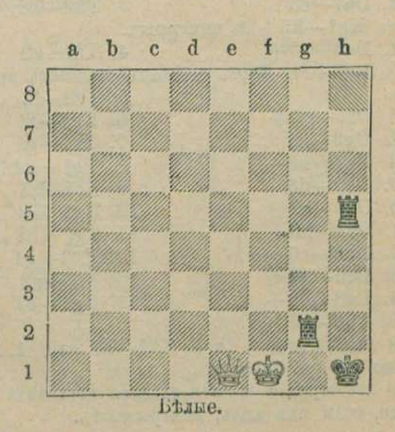
Если же чернаго короля удастся поставить на g1, то черные, если ихъ ходъ, выигрываютъ.



Бѣлые.

1. . . . 1. Th2—h1. Чтобы ходомъ Kg1—h2+ дать матъ.
2. Da8—b8 2. Kg1—f2+
3. Ka1—b2 3. Kf2—e3+
4. Kb2—c3. Если Kb2—a3, то Th1—a1+ и затѣмъ Ta1—b1+.
4. Th1—c1+
5. Kc3—b3 (—b4) 5. Tc1—b1+ и выигрываютъ.

При такомъ положенiи выигрываетъ ферзь.



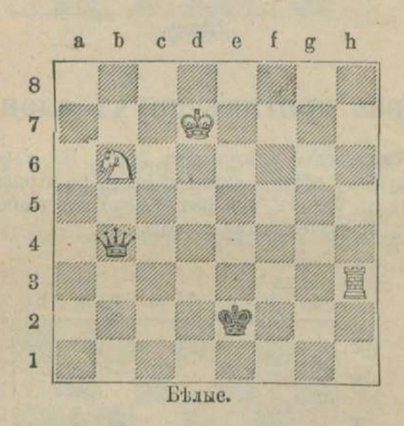
Бѣлые.

1. De1—e4 | 1. Th5—g5. Лучше всего. На Th5—h2 выигрывается 2. De4—f3.
2. De4—h4+ | 2. Tg2—h2
3. Dh4n.g5 и выигрываютъ.

# Ферзь противъ ладьи и легкаго офицера.

Большею частью выигрываетъ ферзь, въ особенности если есть еще другія фигуры. Но если онѣ встанутъ такъ, что преградятъ непріятельскому королю дорогу, но игра въ ничью; напримѣръ:

При такомъ положеніи розыгрышъ.



1. Th3—e3+ | 1. Ke2n.e3 (a.)
2. Sb6—d5+.

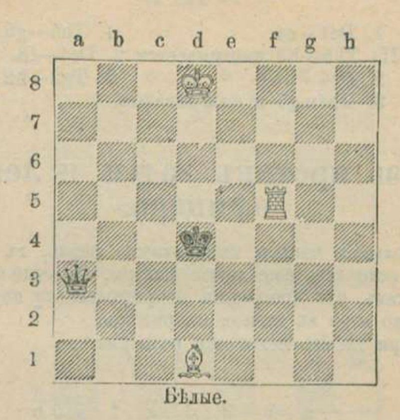
a.

1. . . . | 1. Ke2— какъ угодно.
2. Sb6—d5.

II.

1. Ld1 — a4. Черные не могутъ Da3n.a4 въ виду

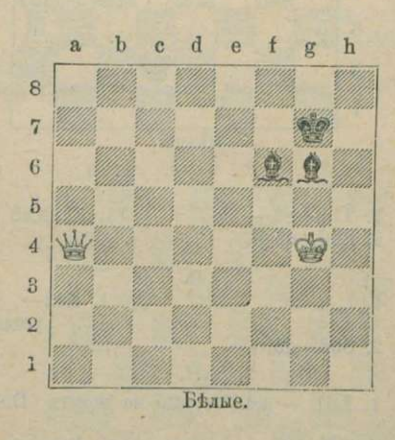
2. Tf5—f4+ и выигрываютъ. Какъ бы черные не отвѣтили при первомъ ходѣ, бѣлые всегда могутъ пойти La4—d7, чѣмъ прикрывается ладья и преграждается путь корою.




Бѣлые.

## Ферзь противъ двухъ слоновъ.

Обыкновенно выигрываетъ ферзь. Но, какъ и въ предыдущемъ случаѣ, слоны дѣлаютъ розыгрышъ, если они стоятъ рядомъ, прикрытые королемъ и преграждая доступъ непріятельскому королю.




Бѣлые.

1. Da4—d7+ 1. Kg7—f8 или —g8. Если Lg6—f7, то черные проигрываютъ (A.).
2. Dd7—e6 2. Kf8—g7

3. Kg4—f4 — 3. Lg6—h7. Лучше всего.
4. De6—d7+ — 4. Kg7—g6
5. Dd7—e8+.

Если: 5. Kf4—g4 — 5. Lh7—g8
6. Dd7—f5+ — 6. Kg6—g7
7. Kg4—h5 — 7. Lg8—f7+
8. Kh5—g4 — 8. Lf7—g6 и у черныхъ первоначальная позиція.

5. Kg6—g7
6. Kf4—g4 — 6. Lh7—g6
7. De8—e6 — 7. Lg6—h7
8. De6—d7+ — 8. Kg7—g6
9. Dd7—e8+ — 9. Kg6—g7
10. Kg4—h5 — 10. Lh7—f5
11. De8—c6 — 11. Lf5—g6+.

Розыгрышъ.

## A.

1. . . . — 1. Lg6—f7

2. Kg4—f5. Ошибочный ходъ; черные даютъ возможность бѣлымъ хорошо приблизиться.

2. Lf6—c3

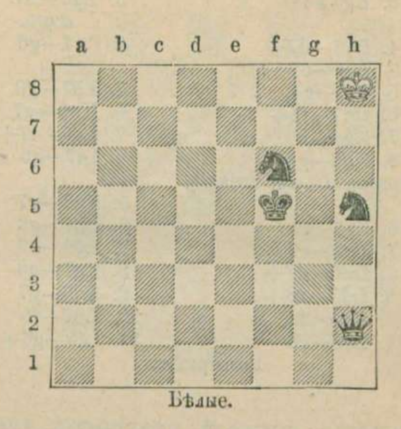
3. Dd7—c7. Ферзь начинается охотиться на слоновъ. — 3. Lc3—a1
4. Dc7—a7 — 4. La1—b2
5. Da7—b6 — 5. Lb2—a3
6. Db6—d4+ — 6. Kg7—g8
7. Kf5—f6 — 7. Kg8—f8
8. Dd4—d8+ — 8. Lf7—e8
9. Kf6—e6 — 9. La3—b4
10. Dd8—f6+ — 10. Kf8—g8
11. Df6—g5 — 11. Kg8—f8

12. Dg5—f4+ выигрываетъ слона и игру. При этомъ варіантѣ черные могутъ играть иначе, но всегда проигрываютъ, если 2. Kg4—f5 стало возможнымъ.

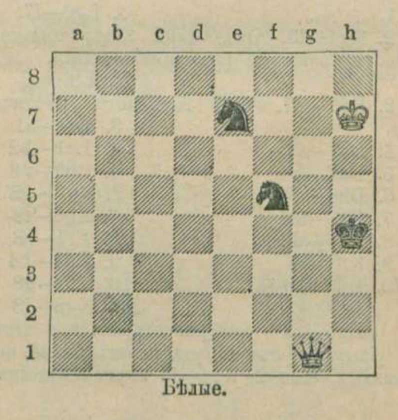
# Ферзь противъ обоихъ коней.

Обыкновенно ферзь выигрываетъ. Но бываютъ положенія, когда кони, прикрывая другъ друга или стоя рядомъ и прикрываясь королемъ, дѣлаютъ розыгрышъ.

Въ слѣдующемъ примѣрѣ понятно, что черные не могутъ проиграть, если только король не встанетъ на h, иначе ферзь на g разъединитъ коней.




Бѣлые.

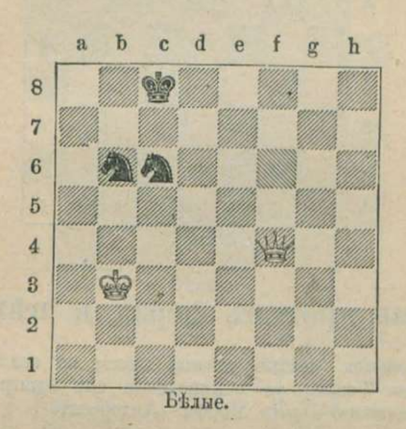



Бѣлые.

Если ходъ черныхъ, то Kh4—h5 и дѣлаютъ розыгрышъ. Игра проиграна при Kh4—h3. Напримѣръ:

| | |
|---|---|
| | 1. Kh4—h3 |
| 2. Dg1—g5 | 2. Kh3—h2 |
| 3. Dg5—g4 | 3. Kh2—h1 |
| 4. Dg4—e2 | 4. Kh1—g1 |
| 5. Ded—d2 5. e2-d2 | 5. Kg1—f1. Лучше всего. |
| 6. Dd2—h2 | 6. Kf1—e1 |

7. Dh2—c2 — 7. Ke1—f1
8. Dc2—d2 — 8. Kf1—g1
9. Dd2—e2 — 9. Kg1—h1
10. De2—f2. Бѣлые разъединили коней, которые пропадаютъ; у короля нѣтъ хода.



Бѣлые.

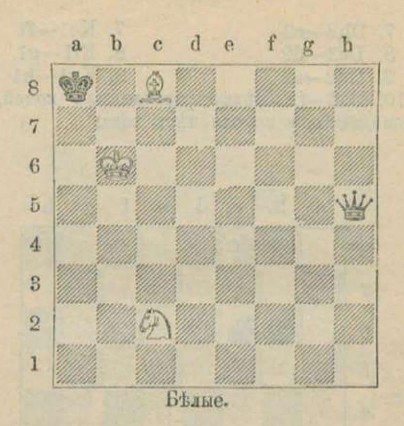
Въ этомъ положеніи рядомъ стоящіе коньки дѣлаютъ розыгрышъ.

1. Df4—d6 — 1. Kc8—b7
2. Kb3—c3 — 2. Sc6—a7 !
3. Kc3—b4 — 3. Sa7—c8 Лучше всего.
4. Dd6—e6 — 4. Kb7—c7
5. De6—e5+ — 5. Kc7—b7
6. Kb4—b5 — 6. Sc8—a7+ и выигрываютъ ферзя, какъ бы бѣлые не играли.

## Ферзь противъ коня и слона.

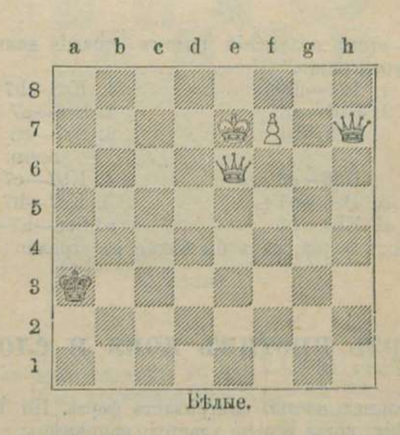
Большею частью выигрываетъ ферзь. Но бываютъ положенія, когда это не удается; например:

1. Lc8—b7+ — 1. Ka8—b8
2. Sc2—b4. Угрожаетъ матъ ходомъ Sb4—c6. — 2. Dh5—g6+.
3. Sb4—c6+. Черные вынуждены взять коня ферземъ.


Бѣлые.

## Ферзь противъ ферзя и пѣшки.

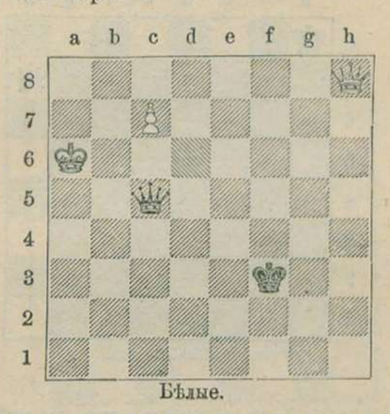
Большею частью вѣчный шахъ; но если пѣшка достигла 7 поля, то обыкновенно она выигрываетъ. См. окончаніе партіи Морфи—Андерсенъ.


Бѣлые.

При этомъ положеніи у бѣлыхъ рѣшающій ходъ De6—g4, напр.:

1. De6—g4 | 1. Ka3—b3
2. Ke7—e8 и f7—f8 нельзя предотвратить.

Въ слѣдующемъ примѣрѣ выигрываютъ бѣлые, хотя бы ходъ былъ черныхъ.



Бѣлые.

1. Dh8—a1+. Лучше всего.

Если: — 1. Dh8—a8+

2. Ka6—b6 — 2. Da8—c8
3. Dc5—c6+ — 3. Kf3 какъ угодно.
4. Kb6—a7 выигрываютъ.
2. Dc5—a5 — 2. Da1—f6+

Если: — 2. Da1—f1+

3. Da5—b5 — 3. Df1—a1+. На Df1—c1 выигрывается 4. Ka6—b7.
4. Ka6—b7 — 4. Da1—g7
5. Kb7—b8 выигрываютъ.
3. Da5—b6 — 3. Df6—a1+
4. Ka6—b7 — 4. Da1—g7
5. Kb7—b8 — 5. Dg7—e5. Лучше всего.
6. Kb8—a7 — 6. De5—a1+.

На De5—g7 послѣдуетъ Db6—b7+ и выигрышъ.

7. Db6—a6 — 7. Da1—d4+
8. Ka7—a8 выигрываютъ.

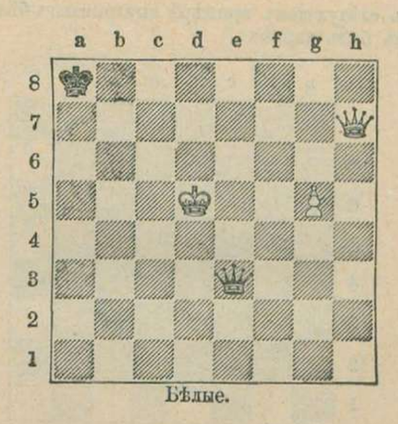
Если при такомъ положеніи: бѣлые Kh4, De8, черные Ka1, Da2, пѣшка b2, черные пойдутъ b2—b1D, то бѣлые De8—e5+, —a5+, —e1+, c3+ и дѣлаютъ розыгрышъ.

Очень поучительно слѣдующее положеніе.

1. Dh7—e4 — 1. De3n.g5+.

И при иномъ ходѣ черныхъ, бѣлые выигрываютъ.

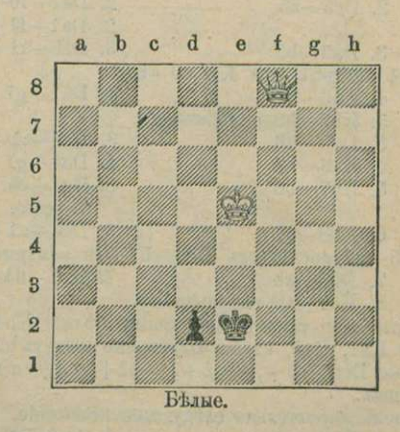
2. Kd5—c6 и вскорѣ даютъ матъ.



Бѣлые.

## Ферзь противъ короля и пѣшки.

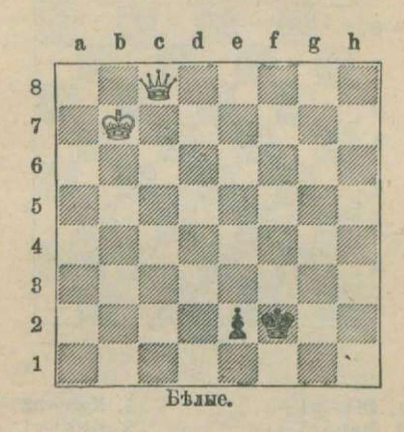
Ферзь всегда выигрываетъ, если пѣшка не достигла седьмого поля. Онъ выигрываетъ и противъ королевской, ферзевой и коньковой пѣшки, достигшей седьмого поля подъ прикрытіемъ короля, за исключеніемъ нѣкоторыхъ положеній, соотвѣтствующихъ изображенному.



Бѣлые.

Бѣлые не могутъ ни сдѣлать шаха, ни связать пѣшку.

Пѣшки ладьи и слона на седьмомъ полѣ дѣлаютъ розыгрышъ, если непріятельскій король далеко.



Бѣлые.

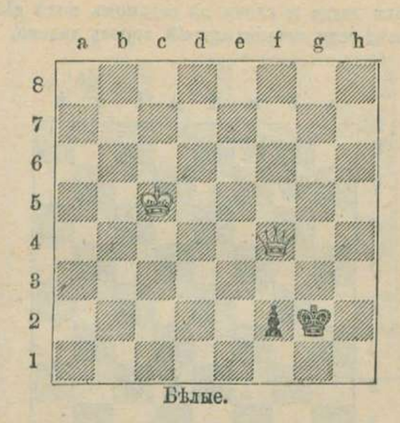
| | |
|---|---|
| 1. Dc8—f5+ | 1. Kf2—g2 |
| 2. Df5—g4+ | 2. Kg2—f2 |
| 3. Dg4—f4+ | 3. Kf2—g2 (или —g1). |
| 4. Df4—e3 | 4. Kg2 (g1)—f1 |

5. De3—f3+. Рѣшительный моментъ. Черные должны поставить короля за пѣшкою и бѣлые выиграли темпъ для приближенія своего короля.

| | |
|---|---|
| | 5. Kf1—e1 |
| 6. Kb7—c6 | 6. Ke1—d2 |
| 7. Df3—d5+ | 7. Kd2—c2 |
| 8. Dd5—c4+ | 8. Kc2—d2 |
| 9. Dc4—d4+ | 9. Kd2—c2 |
| 10. Dd4—e3 | 10. Kc2—d1 |
| 11. De3—d3+ | 11. Kd1—e1. Опять выигрышъ бѣлыми темпа. |
| 12. Kc6—d5 | 12. Ke1—f2 |
| 13. Dd3—f5+ | 13. Kf2—g2 |
| 14. Df5—e4+ | 14. Kg2—f2 |
| 15. De4—f4+ | 15. Kf2—g2 (g1) |
| 16. Df4—e3 | 16. Kg2 (g1)—f1 |
| 17. De3—f3+ | 17. Kf1—e1 |
| 18. Kd5—e4 | 18. Ke1—d2 |
| 19. Df3—d3+ | 19. Kd2—e1 |

20. Ke4—f3 и выигрываетъ.

Ни противъ пѣшки слона или ладьи темпъ выигранъ быть не можетъ.

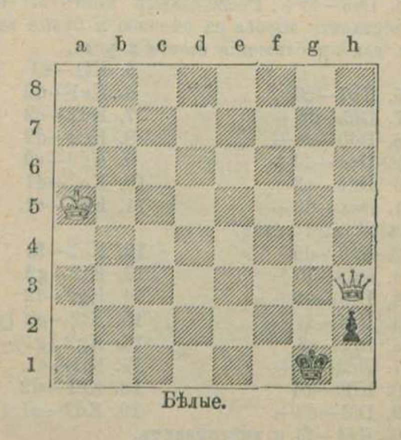


Бѣлые.

| | |
|---|---|
| 1. Df4—g4+ | 1. Kg2—h2 |
| 2. Dg4—f3 | 2. Kh2—g1 |
| 3. Df3—g3+ | 3. Kg1—h1. |

Чернымъ не нужно ставить короля за пѣшкой, потому что если ферзь возьметъ ее, то патъ.

То же имѣетъ мѣсто и при пѣшкѣ ладьи.



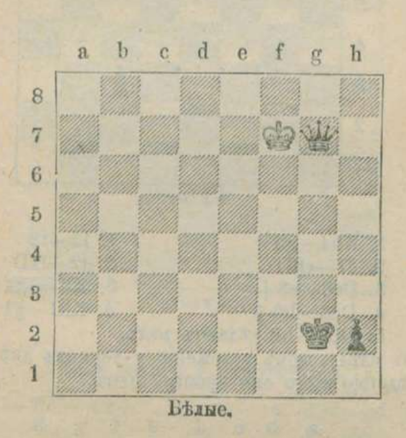
Бѣлые.

| | |
|---|---|
| 1. Dh3—g3+ | 1. Kg1—h1 |

Бѣлый король не можетъ подойти, иначе патъ.

Если бѣлые сойдутъ съ линіи g, то король уходитъ и розыгрышъ.

Но пѣшкѣ ладьи и слона только тогда удастся сдѣлать розыгрышъ, когда непріятельскій король не находится по близости пѣшки.

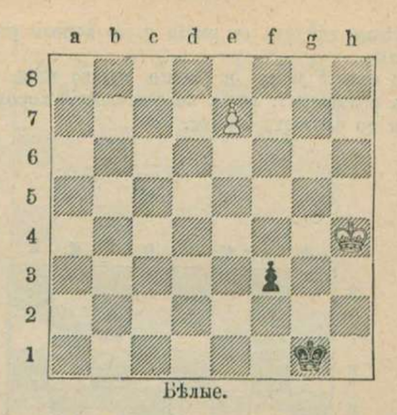


Бѣлые.

Если при такомъ положеніи черный король, которому сдѣланъ шахъ, пойдетъ на f2, то игра въ ничью; если же онъ идетъ на h1, то черные проигрываютъ.

| | |
|---|---|
| | 1. Kg2—h1 |
| 2. Kf7—g6. Рѣшающій. | |
| | 2. Kh1—g1 |
| 3. Kg6—f5+. Королю удалось приблизиться на два поля. | 3. Kg1—f2 |
| 4. Dg7—b2+ | 4. Kf2—g1 |
| 5. Db2—c1+ | 5. Kg1—g2 |
| 6. Dc1—d2+ | 6. Kg2—g1 |
| 7. Dd2—e1+ | 7. Kg1—g2 |
| 8. De1—e2+ | 8. Kg2—g1 |
| 9. Kf5—g4. Бѣлые даютъ пѣшки выйти въ дамки, потому что тогда матъ. | |
| | 9. h2—h1 становится дамкой. |
| 10. Kg4—g3 и выигрываютъ. | |

То же съ пѣшкой слона, если король близокъ.

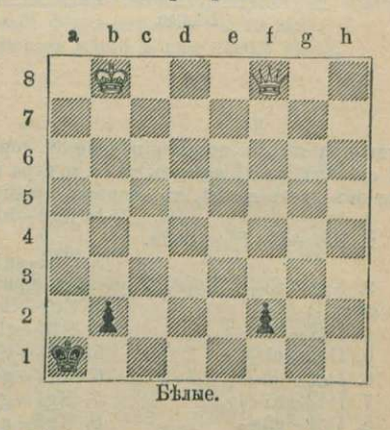


Бѣлые.

| | |
|---|---|
| 1. Kh4—g3 | 1. f3—f2 |
| 2. e7—e8D | 2. f2—f1D |
| 3. De8—e3+ | 3. ~~Kh1—g1~~ 3. Kg1-h1. |
| 4. De3—h6+ | 4. Kh1—g1 |

5. Dh6—h2 дѣлаютъ матъ.

Въ слѣдующемъ положеніи у черныхъ двѣ пѣшки и вслѣдствіе этого они проигрываютъ.



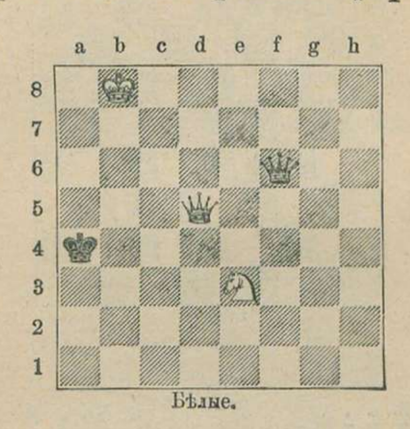
Бѣлые.

| | |
|---|---|
| 1. Df8—a3+ | 1. Ka1—b1 |
| 2. Da3—a6 | 2. Kb1—c2 лучше всего. |
| 3. Da6—e2+ | 3. Kc2—c3 |

4. De2—f1 и выигрываютъ.

При ходѣ чернаго короля приближается бѣлый.

# Ферзь и конь противъ ферзя.



Бѣлые.

Бѣлые ходятъ и выигрываютъ.

| | |
|---|---|
| 1. Dd5—a2+ | 1. Ka4—b5. Лучше всего. |
| 2. Da2—b3+ | 2. Kb5—c6 (A.) |
| 3. Db3—c4+ | 3. Kc6—d7. Лучше всего. |
| 4. Dc4—c8+ | 4. Kd7—d6 |
| 5. Dc8—a6+ | 5. Kd6—e7 или—e5. |

6. Se3—d5 или - g4+ и выигрываютъ.

**A.**

| | |
|---|---|
| 2. . . . | 2. Kb5—c5 |
| 3. Db3—c4+ | 3. Kc5—d6 |

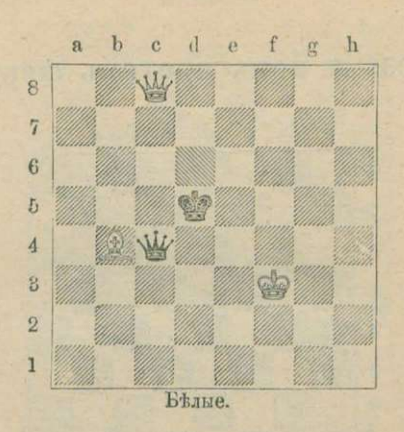
4. Dc4—a6+ и выигрываютъ.

# Ферзь и слонъ противъ ферзя.

Бѣлые ходятъ и выигрываютъ.

| | |
|---|---|
| 1. Dc8—g8+ | 1. Kd5—d4 |
| 2. Dg8—g7+ | 2. Kd4—d5 (A.) |
| 3. Dg7—f7+ | 3. Kd5—d4 |
| 4. Df7—f4+ | 4. Kd4—d5 или —d3. |

5. Df4—d6 или—d2 матъ.



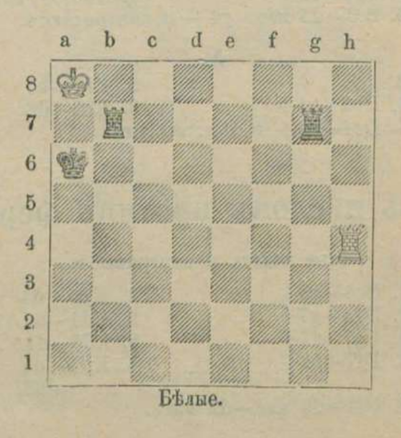
Бѣлые.

**А.**

| | |
|---|---|
| 2. . . . | 2. Kd4—d3 |
| 3. Dg7—g6+ | 3. Kd3—d4 |
| 4. Dg6—e4. Матъ. | |

## Ладья противъ двухъ ладей.

Конечно, проигрышъ. Но есть случай, когда игра [redacted] къ ничью, а именно когда ладья можетъ быть отдана и этимъ достигнутъ патъ.



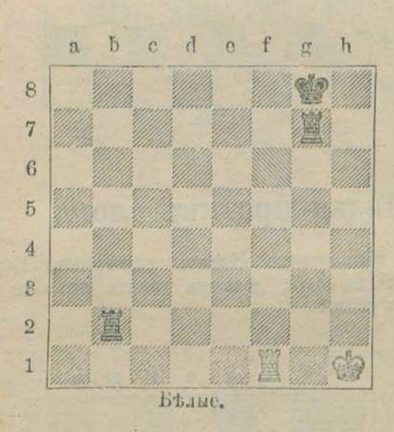
Бѣлые.

Въ этомъ положеніи при ходѣ бѣлыхъ — именно такой случай имѣетъ мѣсто.

| | |
|---|---|
| 1. Th4—a4+ | 1. Ka6—b5 |
| 2. Ta4—a5+ | 2. Kb5—b6 |
| 3. Ta5—a6+ | 3. Kb6—c7 |
| 4. Ta6—c6+ | 4. Kc7—d8 |

5. Tc6—c8+. Если король возьметъ ладью, то черные патъ; если нѣтъ, то пропадаетъ ладья b7.

Но это имѣетъ мѣсто не всегда при подобныхъ положеніяхъ. Напримѣръ:



Бѣлые.

| | |
|---|---|
| 1. Tf1—f8+ | 1. Kg8—h7 |
| 2. Tf8—h8+ | 2. Kh7—g6 |
| 3. Th8—h6+ | 3. Kg6—f7 |
| 4. Th6—f6+ | 4. Kf7—e7 |
| 5. Tf6—e6+ | 5. Ke7—d7 |
| 6. Te6—d6+ | 6. Kd7—c7 |
| 7. Td6—c6+ | 7. Kc7—b7 и вы- |

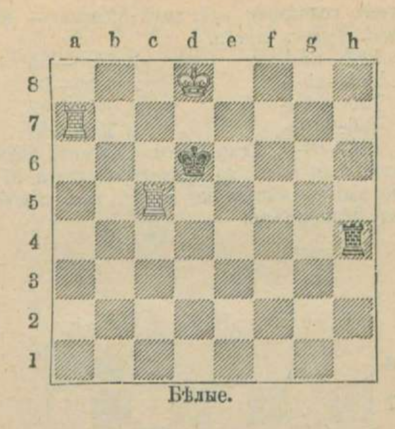
игрываютъ. Если теперь пожертвовать ладьей, то она взята ладьей же и пата нѣтъ.

Замѣчательно слѣдующее положеніе:

Ходъ бѣлыхъ; имъ угрожаетъ матъ при Th4—h8; кромѣ того, ладья c5 въ опасности. Но слѣдующимъ ходомъ опасность устраняется и бѣлые выигрываютъ.

| | |
|---|---|
| 1. Tc5—h5 | 1. Th4n.h5 |
| 2. Ta7—a6+ | 2. K какъ угодно. |

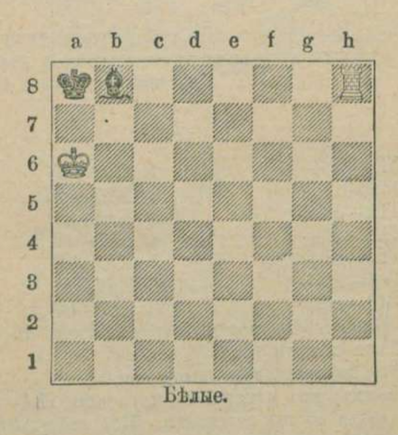
3. Ta6—a5+ и выигрываютъ.



Бѣлые.

# Ладья противъ слона.

Слонъ обыкновенно дѣлаетъ розыгрышъ. Король, оттѣсненный на край, долженъ занять поле не того цвѣта, какъ слонъ.

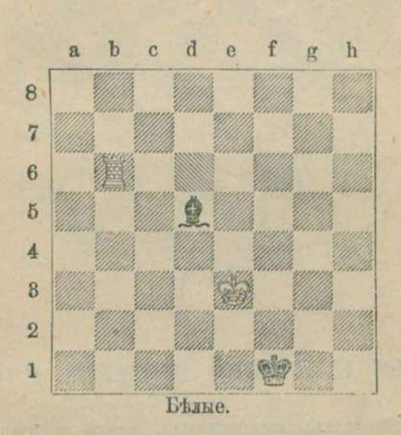


Бѣлые.

Если ходъ бѣлыхъ, то они должны стараться, чтобы черные не сдѣлали пата. Если король идетъ на a5 или b5, то Ka8 — b7. Если ладья сойдетъ съ

f8, то слонъ имѣетъ ходъ. Въ обоихъ случаяхъ розыгрышъ.

И при слѣдующемъ положеніи черные дѣлають игру въ ничью.




Бѣлые.

| | |
|---|---|
| 1. Tb6—b2 | 1. Ld5—c6 |
| 2. Tb2—f2+ | 2. Kf1—g1. |

Невѣрно было бы:

| | |
|---|---|
| | 2. Kf1—e1 |
| 3. Tf2—c2 | 3. Lc6—a4 |
| 4. Tc2—c1+ | 4. La4—d1 |
| 5. Tc1—b1 | 5. Ke1—f1 |
| 6. Tb1n.d1+ выигрываютъ. | |
| 3. Ke3—e2 | 3. Lc6—d5 |
| 4. Ke2—e1 | 4. Ld5—c6 |
| 5. Tf2—f6 | 5. Lc6—b7 |
| 6. Tf6—g6+ | 6. Kg1—h2. |

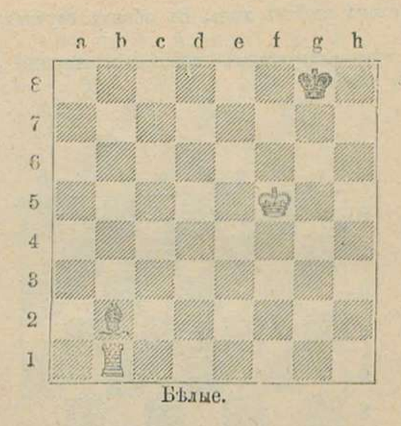
Невѣрно было бы Kg1—h1, послѣ чего бѣлые Ke1—f2 выигрываютъ.

| | |
|---|---|
| 7. Ke1—f2 | 7. Kh2—h3. |

Розыгрышъ.

Если въ такомъ положеніи слонъ уйдетъ на c3 или d4, то игра въ ничью; если же на g7, то она проиграна.

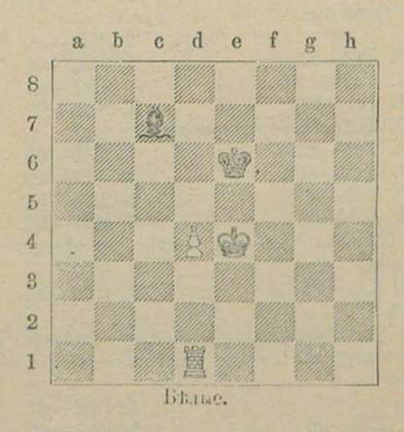
| | |
|---|---|
| 1. . . . | 1. Lb2—g7 |
| 2. Kf5—g6 | 2. Lg7—e5 |
| 3. Tb1—e1 | 3. Le5—d6 |
| 4. Te1—e8+ | 4. Ld6—e8 |
| 5. Te8—a8 выигрываютъ. | |



Бѣлые.

## Ладья и пѣшка противъ слона.

Почти всегда выигрываютъ ладья и пѣшка, но въ исключительныхъ случаяхъ слонъ дѣлаетъ розыгрышъ.



Бѣлые.

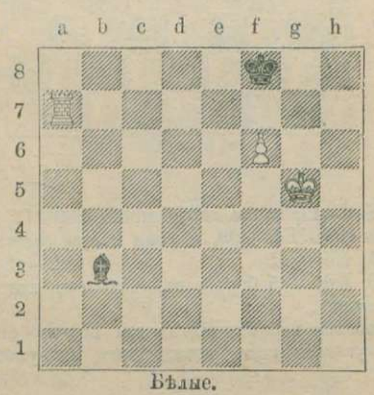
При такомъ положеніи выигрываютъ бѣлые.

1. Td1—a1. Лучше всего; также d4 — d5 +;

при этомъ ходѣ Филидоръ считалъ игру въ ничью; но, какъ показало изслѣдованіе, бѣлые выигрываютъ.

| | |
|---|---|
| | 1. Lc7—b8 |
| 2. Ta1—a6+ | 2. Lb8—d6 |
| 3. Ta6—b6 | 3. Ke6—d7 |
| 4. Ke4—d5 | 4. Ld6—g3 |
| 5. Tb6—b7+ | 5. Lg3—c7 |
| 6. Tb7—a7 | 6. Kd7—c8 |

7. Kd5—c6. Пѣшка подвигается впередъ и выигрываетъ.



Бѣлые.

При такомъ положеніи черные дѣлаютъ розыгрышъ.

| | |
|---|---|
| 1. Ta7—b7 | 1. Lb3—c4 |
| 3. Tb7—c7 | 2. Lb3—a2 или— |

d5. Черные двигаютъ слона отъ a2 до e6 такъ, чтобы онъ послѣ Kg5—g6 сдѣлать шахъ.

## Ладья противъ коня.

Игра въ ничью, если король не встанетъ на угловыя поля и будетъ держаться близъ коня.

Въ этомъ положеніи, напримѣръ, черные дѣлаютъ ходомъ 1. Sh6—g8+ розыгрышъ. Невѣрно было бы:

| | |
|---|---|
| 1. . . . | 1. Sh6—g4+, |

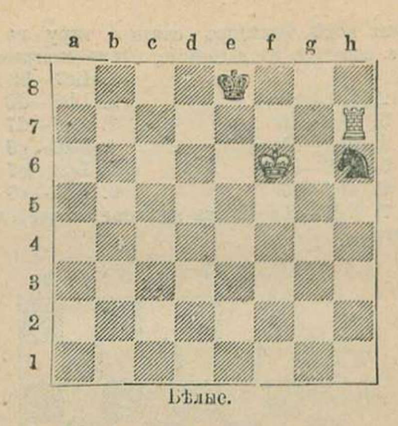
тогда бѣлые могутъ выиграть такъ:

| | |
|---|---|
| 2. Kf6—e6 | 2. Ke8—d8 |
| 3. Th7—h4 | 3. Sg4—e3. На |

Sg4—f2 послѣдуетъ Th4—d4+, приближаетъ коня къ коню и беретъ его.

| | |
|---|---|
| 4. Th4—e4 | 4. Se3—c2. Лучше |

всего. Если конь пойдетъ на g2, то онъ берется



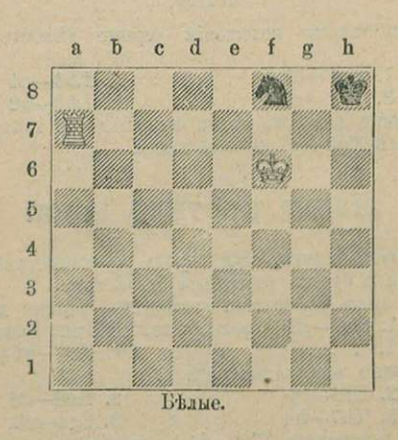
Бѣлые.

ходомъ Ke6—f5; точно также послѣ Se3—f1, 5. Te4—d4+ и затѣмъ Td4—d3, и коня нельзя защитить.

5. Ke6—d5 5. Sc2—a3

6. Kd5—c5 беретъ въ нѣсколько ходовъ коня и выигрываетъ.

Насколько неблагопріятно для короля слабѣйшей стороны угловое поле, показываетъ слѣдующій примѣръ.



Бѣлые.

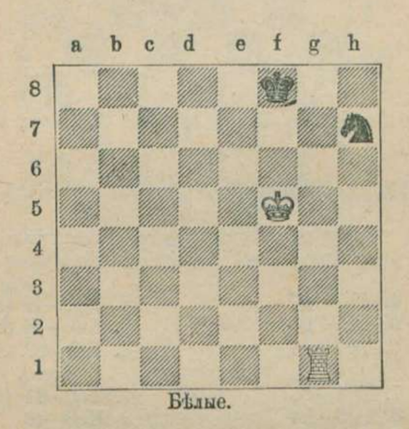
| | |
|---|---|
| 1. . . . | 1. Sf8—h7+ |
| 2. Kf6—f7 | 2. Sh7—g5+. |

Если черные Sh7 — f8, то король не можетъ взять коня, иначе черные патъ. Бѣлые выигрываютъ тогда ходомъ 3. Ta7—a8.

3. Kf7—g6 и выигрываютъ.

Если ходъ бѣлыхъ, то рѣшающій ходъ Kf6—f7.

При такомъ положеніи выигрываютъ также бѣлые.



Бѣлые.

1. Kf5—g6 1. Kf8—g8
2. Tg1—g3 2. Sg6—f8+
3. Kg5—f6+ 3. Kg8—h8 или —h7.
4. Kf6—f7 и выигрываютъ.

# Ладья и слонъ противъ ладьи.

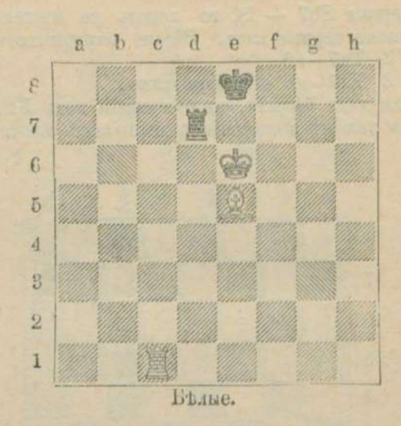
Это окончаніе принадлежитъ къ числу труднѣйшихъ. Въ иныхъ случаяхъ выигрываетъ ладья и слонъ, въ другихъ—розыгрышъ.

При слѣдующемъ положеніи бѣлые могутъ выиграть слѣдующимъ образомъ:

| Бѣлые. | Черные. |
|---|---|
| 1. Tc1—c8+ | 1. Td7—d8 |
| 2. Tc8—c7 | 2. Td8—d2. Лучше всего. |

3. Tc7—b7. Этотъ ходъ необходимъ, чтобы заставить пойти ладью на d1 или d3.

3. Td2—d1



Бѣлые.

| | |
|---|---|
| 4. Tb7—g7 | 4. Td1—f1 (a.) |
| 5. Le5—g3 | 5. Ke8—f8 (b). |
| 6. Tg7—g4 | 6. Kf8—e8. Лучше всего. |
| 7. Tg4—c4 | 7. Tf1—d1 (c) |
| 8. Lg3—h4 | 8. Ke8—f8 |
| 9. Lh4—f6 | 9. Td1—e1+ |
| 10. Lf6—e5 | 10. Kf8—g8 |

11. Tc4—h4 и выигрываютъ.

a.

| | |
|---|---|
| | 4. Ke8—f8 |
| 5. Tg7—h7 | 5. Td1—g1 |
| 6. Th7—c7 | 6. Kf8—g8. Лучше |

всего. На Tg1—g6+ слонъ пошелъ бы на f6 и тогда матъ въ 2 хода.

| | |
|---|---|
| 7. Tc7—c8+ | 7. Kg8—h7 |

8. Tc8—h8+ и со слѣдующимъ ходомъ Th8—g8+ выигрываютъ ладью g1.

b.

| | |
|---|---|
| | 5. Tf1—f3 |
| 6. Lg3—d6 | 6. Tf3—e3+ |
| 7. Ld6—e5 | 7. Te3—f3 |

Если черный король идетъ на f8, то ладьѣ g7 стоитъ лишь пойти на h7, чтобы выиграть со слѣдующимъ ходомъ.

| | |
|---|---|
| 8. Tg7—e7+ | 8. Ke8—f8 |

На Ke8—d8 выигрывается ходомъ Te7—b7.

| | |
|---|---|
| 9. Te7—c7 | 9. Kf8—g8 |
| 10. Tc7—g7+ | 10. Kg8—f8. |

Если бы король пошелъ на h8, то бѣлые ходомъ Tg7-g3+ выигрываютъ ладью.

11. Tg7—g4 — 11. Kf8—e8

На Tf3—e3, выигрывается Tg4—h4.

12. Lc5—f4 и выигрываютъ.

### c.

7. . . . — 7. Kc8—f8

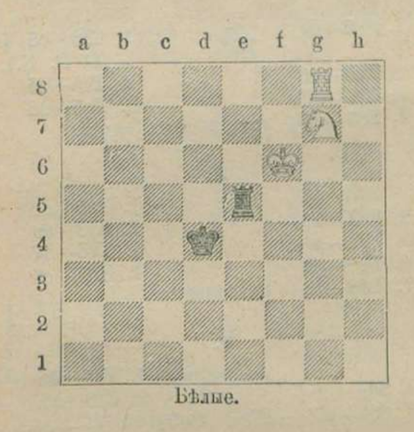
8. Lg3—e5 — 8. Kf8—g8

9. Tc4—h4 и вскорѣ даетъ матъ.

На практикѣ большею частью розыгрышъ.

## Ладья и конь противъ ладьи.

Только въ исключительныхъ случаяхъ выигрываетъ сильнѣйшая сторона. Напримѣръ, при такомъ положенiи.



Бѣлые.

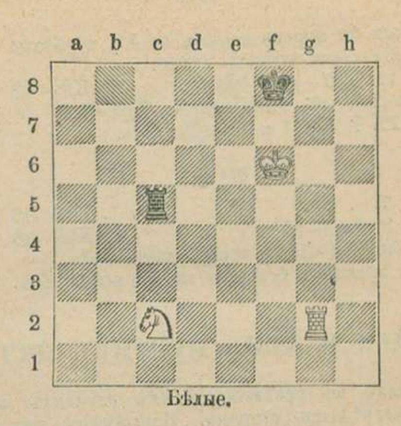
1. Sg7—e6+ — 1. Kd4—d5 (A.)
2. Tg8—d8+ — 2. Kd5—e4
3. Td8—d4.

Бѣлые берутъ ладью.

### A.

1. . . . — 1. Kd4—e4
2. Tg8—g4+ — 2. Ke4—f3
3. Tg4—f4+. Бѣлые берутъ ладью.

Точно также и при такомъ положенiи.



Бѣлые.

| | |
|---|---|
| 1. Sc2—d4 | 1. Kf8—e8 (A. B. C. D. E.). |
| 2. Sd4—e6 | 2. Tc5—a5 |
| 3. Tg2—d2 | 3. Ta5—a8 |

4. Se5—c7+ выигрываютъ ладью.

## A.

| | |
|---|---|
| | 1. Tc5—c1 |
| 2. Sd4—e6+ | 2. Kf8—e8 |
| 3. Tg2—g8+ | 3. Ke8—d7 |
| 4. Tg8—d8+ | 4. Kd7—c6 |

7. Td8—c8+ выигрываютъ.

## B.

| | |
|---|---|
| | 1. Tc5—d5 (—h5) |
| 2. Sd4—e6+ | 2. Kf8—e8 |

3. Se6—c7 (—g7)+ выигрываютъ ладью.

## C.

| | |
|---|---|
| 1. . . . | 1. Tc5—a5 |
| 2. Sd4—e6+ | 2. Kf8—e8 |
| 3. Tg2—d2 | 3. Ta5—a8 |

4. Se6—c7+ выигрываютъ ладью.

## D.

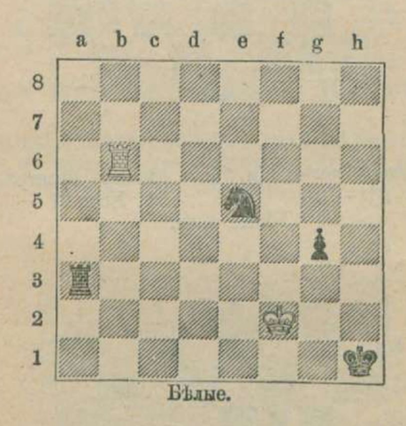
| | |
|---|---|
| 1. . . . | 1. Tc5—c8 (—c4) |
| 2. Sd4—e6+ | 2. Kf8—e8 |

3. Tg2—g7 | 3. Tc8—c7
4. Se6n.c7+ выигрываютъ.

## E.

| | |
|---|---|
| 1. . . . | 1. Tc5—c3 (—c1) |
| 2. Sd4—e6+ | 2. Kf8—e8 |
| 3. Tg2—g8+ | 3. Ke8—d7 |
| 4. Tg8—d8+ | 4. Kd7—c6 |
| 5. Td8—c8+ выигрываютъ. | |

При этомъ положенiи бѣлые дѣлаютъ розыгрышъ, несмотря на то, что у черныхъ еще пѣшка.

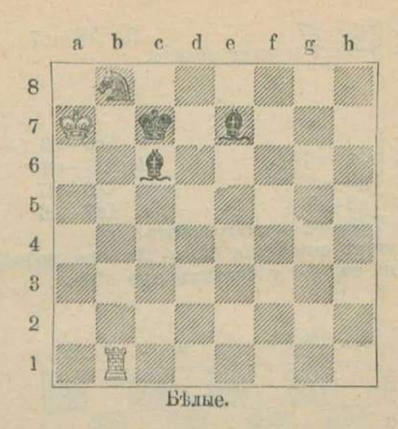


Бѣлые.

| | |
|---|---|
| 1. Tb6—h6+ | 1. Ta3—h3 |
| 2. Th6n.h3+ | 2. g4n.h3 |
| 3. Kf2—g3 | 3. h3—h2 |
| 4. Kg3—f2 и розыгрышъ. | |

# Ладья противъ трехъ легкихъ офицеровъ.

Большею частью проигрываетъ ладья, въ особенности противъ двухъ слоновъ и коня. Но противъ двухъ коней и слона бываетъ розыгрышъ, если удастся обмѣнять слона на ладью, такъ какъ два коня не могутъ сдѣлать матъ. Часто, пожертвовавъ ладьей, можно вынудить патъ.

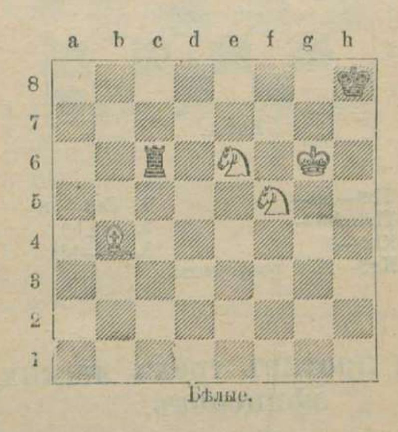


Бѣлые.

Въ такомъ положенiи бѣлые дѣлаютъ розыгрышъ.

1. Td1—b1+ 1. Lc6п.b7

Бѣлые патъ.



Бѣлые.

Здѣсь проигрываетъ ладья, такъ какъ мѣны на слона не можетъ произойти.

1. Kg6—f7 1. Tc6—c8 (A.)

2. Lb4—e7. Угрожаетъ Le7—f6+ и матъ ходомъ Se6—g5.

2. Kh8—h7. На Tc8 — g8 выигрывается 3. Le7 — f6+, Kh8 — h7; 4. Se6—g5+, такъ какъ, если ладья беретъ коня, то сдаются конь и слонъ.

3. Se6—g5+ 3. Kh7—h8
4. Le7—f6 даетъ матъ.

A.

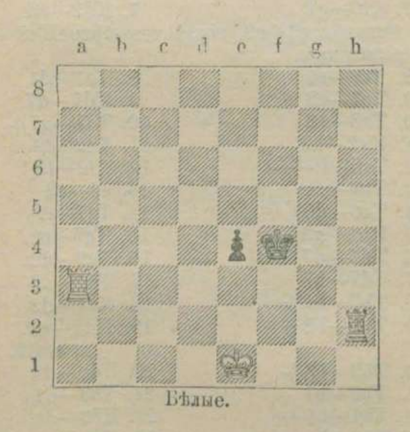
1. . . . 1. Kh8—h7
2. Lb4—f8. Ходъ Lb4—e7 былъ бы безцѣленъ въ виду Tc6—a6.

2. Tc6—c8. И другіе ходы не помогутъ.

3. Se6—g5+ 3. Kh7—h8
4. Lf8—g7 даетъ матъ.

## Ладья противъ ладьи и пѣшки.

Нерѣдкое окончаніе. Если король встанетъ передъ пѣшкой, то выиграть очень трудно. Очень поучителенъ слѣдующій примѣръ Филидора.



Бѣлые.

1. Ta3—b3. Лучше всего. Ладья не смѣетъ покинуть третій рядъ, пока тамъ не будетъ пѣшка. Невѣрно было бы Ta3—a8 (см. A.).

1. Th2—a2
2. Tb3—c3 2. e4—e3
3. Tc3—c8 3. Kf4—f3
4. Tc8 — f8+, ладья повторяетъ шахъ до

тѣхъ поръ, пока король не уйдетъ отъ пѣшки, тогда нападаетъ на послѣднюю.

## А.

1. Ta3—a8 — 1. Kf1—f3. Этимъ ходомъ черные выигрываютъ.

2. Ta8—f8+

Если 2. Ta8—a3+ — 2. e4—e3

3. Ke1—d1 — 3. Th2—h1+

4. Kd1—c2 — 4. Kf3—e2 выигрываютъ.

2. Kf3—e3

3. Ka1—f1. На Tf8—f1 выигрывается Th2—a2, при другихъ ходахъ Th2—h1+.

3 Th2—h1+

4. Kf1—g2 — 4. Th1—e1

5. Tf8—e8 — 5. Ke3—d2

6. Kg2—f2. На Te8 — d8+ послѣдуетъ Kd2—e2.

6. e4—e3+

7. Kf6—g2 — 7. Kd2—e2.

Невѣрно было бы e3—e2, послѣ чего бѣлые Te8—d8+ дѣлаютъ розыгрышъ.

8. Te8—e7 — 8. Te1—d1

9. Te7—e8 — 9. Td1—d7

10. Te8—e6 — 10. Td7—g7+

11. Kg2—h2 — 11. Ke2—f2

12. Te6—f6+ — 12. Kf2—f2

13. Tf6—e6 — 13. e3—e2

14. Te6—d6 — 14. Tg7—c7

15. Kh2—g2 — 15. Tc7—c2

16. Td6—d7 — 16. Tc2—d2

17. Td7—b7 — 17. Td2—d8

18. Tb7—b1+ — 18. Ke1—d2

19. Tb1—b2+ — 19. Kd2—e3. Рѣшающій.

20. Tb2—b3+ — 20. Td8—d3

21. Tb3—b1 — 21. Tb3—d1

22. Tb1—b3+ — 22. Ke3—d4

23. Tb3—b4+ — 23. Kd4—c5 или—c3

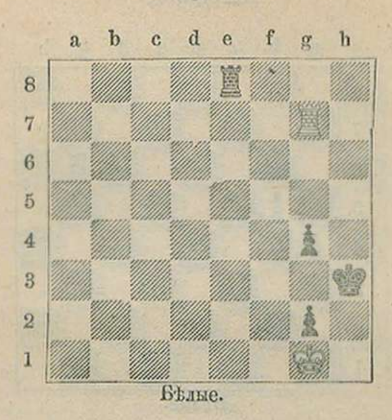
и выигрываютъ.

---

Въ слѣдующемъ примѣрѣ бѣлые дѣлаютъ розыгрышъ, если ихъ ходъ.

1. Tg7—h7+ — 1. Kh3—g3

2. Th7—e7 и вынуждаютъ патъ.



Бѣлые.

При этомъ положеніи бѣлые выигрываютъ.

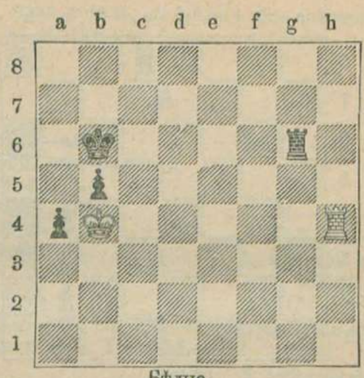


Бѣлые.

| | |
|---|---|
| 1. Tf1—f4. Лучше всего. | 1. Th2—h1 |
| 2. Tf4—e4+ | 2. Ke8—d7 |
| 3. Kg8—f7 | 3. Th1—f1+ |
| 4. Kf7—g6 | 4. Tf1—g1+ |
| 5. Kg6—h6 | 5. Tg1—h1+ |
| 6. Kh6—g5 | 6. Th1—g1+ |

7. Te4—g4 и выигрываютъ. Теперь понятенъ ходъ 1. Tf1—f4.

Въ иныхъ случаяхъ ладьѣ, даже противъ ладьи съ двумя пѣшками, удается сдѣлать розыгрышъ. Например.



Бѣлые.

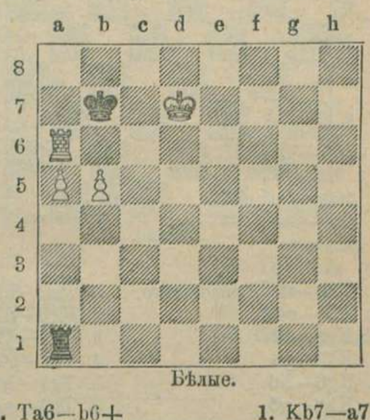
Чей бы ходъ ни былъ—розыгрышъ. Бѣлые должны только играть такъ:

| | |
|---|---|
| 1. Th4—f4 | 1. Tg6—g3. |

Если черная ладья остается на шестомъ ряду, то бѣлая не покидаетъ четвертаго.

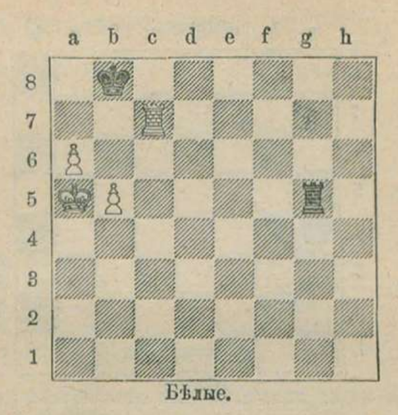
| | |
|---|---|
| 2. Tf4—f6+ | 2. K какъ угодно. |
| 3. Kb4п.b5 и дѣлаютъ розыгрышъ. | |

При такомъ положенiи выигрываютъ бѣлые, пожертвовавъ пѣшкой ладьи.



Бѣлые.

| | |
|---|---|
| 1. Ta6—b6+ | 1. Kb7—a7 |
| 2. Kd7—c7 | 2. Ta1п.a5 |
| 3. Tb6—b7+ | 3. Ka7—a8 |
| 4. Tb7—b8+ | 4. Ka8—a7 |
| 5. b5—b6+ | 5. Ka7—a6 |
| 6. Tb8—a8+ и выигрываютъ. | |



Бѣлые.

Въ такомъ положеніи бѣлые выигрываютъ, если ихъ ходъ.

| | |
|---|---|
| 1. Tc7—d7 (A.) | 1. Tg5—h5 |
| 2. Ka5—b6 | 2. Th5—h6+ |
| 3. Kb6—c5 | 3. Th6—h5+ |
| 4. Kc5—c6 | 4. Th5—h6+ |
| 5. Td7—d6 | 5. Th6—h8. |

Черные должны избѣжать (ходомъ Td6—d8+ и пр.) мата въ три хода.

6. b5—b6 — 6. Th8--g8. На Kb8—a8 выигрышъ b5—b7+.

7. a6—a7+ — 7. Kb7—a8

8. Kc6—b5 и выигрываютъ.

### A.

1. a6 — a7+. Благодаря этому невѣрному ходу черные имѣютъ возможность сдѣлать розыгрышъ.

1. Kb8—a8

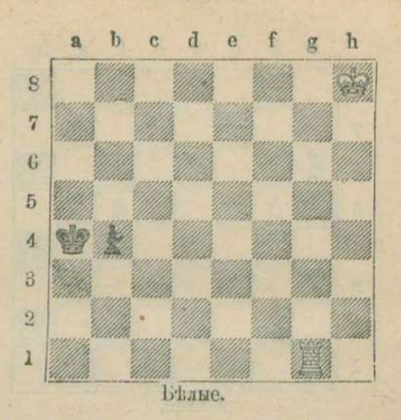
2. Ka5—a4 (—b4,—b6)

2. Tg5n.b5. Черные патъ, если берется ладья. Если бѣлые вторымъ ходомъ ставятъ ладью на седьмой рядъ, то также Tg5n.b5+. На 2. Ka5—a6 ходомъ Tg5 — g6+ розыгрышъ.

## Ладья противъ пѣшекъ.

Иногда пѣшкѣ, прикрытой королемъ, удается сдѣлать розыгрышъ, если непріятельскій король стоитъ далеко.

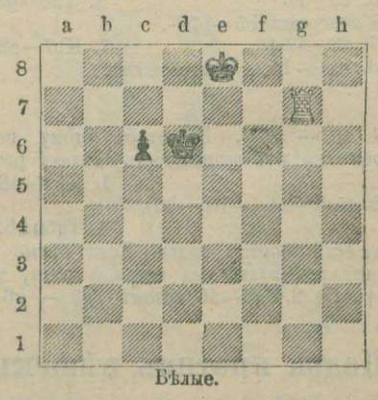
Напримѣръ, въ такомъ положеніи, если ходъ бѣлыхъ.




Бѣлые.

| | |
|---|---|
| 1. Kh8—g7 | 1. b4—b3 |
| 2. Kg7—f6 | 2. b3—b2 |
| 3. Kf6—e5 | 3. Ka4—b3 |
| 4. Ke5—d4 | 4. Kb3—a2 |
| 5. Tg1—g2 | 5. Ka2—a1. Розыгрышъ. |

При этомъ положенiи проигрываютъ черные, если ходъ бѣлыхъ.




Бѣлые.

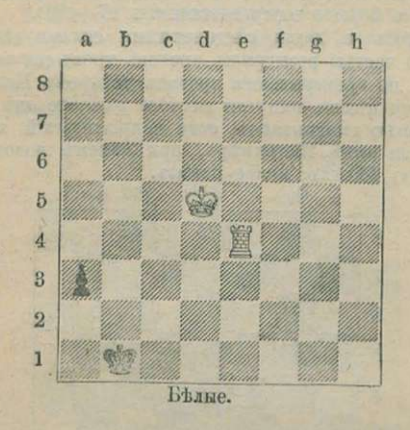
| | |
|---|---|
| 1. Tg7—g6+ | 1. Kd6—d5 |
| 2. Ke8—d7 | 2. c6—c5 |
| 3. Tg6—d6+ | 3. Kd5—c4 (A.) |
| 4. Kd7—c6 | 4. Kc4—b4 |

| | |
|---|---|
| 5. Kc6—d5. Рѣшающій. | |
| | 5. c5—c4 |
| 6. Td6—b6+ | 6. Kb4—c3 |
| 7. Tb6—c6 и выигрываютъ. | |

## A.

| | |
|---|---|
| | 3. Kd5—c4 |
| 4. Kd7—c6 | 4. c5—c4 |
| 5. Kc6—b5 | 5. c4—c3 |
| 6. Kb5—b4 | 6. c3—c2 |
| 7. Td6—c6 | 7. Kc4—d3 |
| 8. Kb4—b3 выигрываютъ. | |

Ладья выигрываетъ противъ пѣшки ладьи въ слѣдующемъ положеніи.



Бѣлые.

1. Kd5—c4 — 1. a3—a2

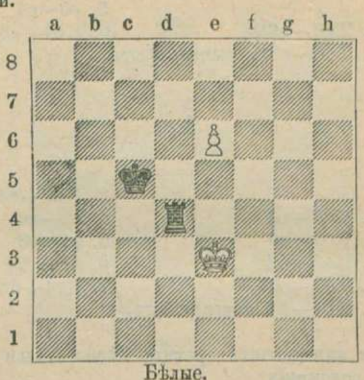
2. Kc4—b3 — 2. a2—a1 (становится конемъ)+. Черные не могутъ превратить пѣшку въ ферзя, иначе матъ ходомъ Te4—e1.

3. Kb3—c3 — 3. Sa1—c2. На Kb1—a2 выигрывается Te4—b4.

4. Te4—e2 — 4. Sc2—a3. На Sc2—a1 выигрывается Tc3—h2.

5. Kc3—b3 и выигрываютъ.

При такомъ положеніи выигрываетъ пѣшка противъ ладьи.

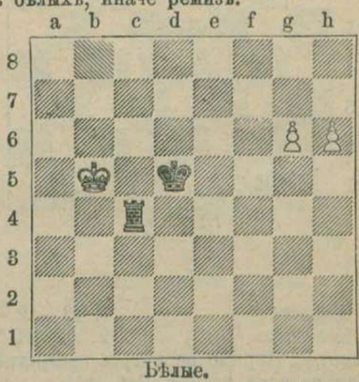


Бѣлые.

1. e6—e7 1. Td4—d1

2. Ke3—e2 и выигрываютъ, такъ какъ черные не могутъ больше воспрепятствовать e7—e8D.

Король и ладья соединенными силами дѣлаютъ большею частью розыгрышъ противъ трехъ связанныхъ пѣшекъ, но проигрываютъ противъ четырехъ. Если двѣ связанныя пѣшки достигли шестого ряда, то онѣ большею частью выигрываютъ, если непріятельскій король не вблизи нихъ. Напримѣръ, при такомъ положеніи, если ходъ бѣлыхъ; иначе ремизъ.



Бѣлые.

1. . . . 1. Tc4—c8

2. h8—h7 лучше всего. Если Kb5, то выигрывается Kd5—e6.

2. Tc8—b8+.

Спасительный ходъ.

3. Kb5—a6. На Kb5—a5 или—a4 черный король встанетъ на c5 или c4 и дѣлаетъ оппозицію, угрожая матомъ ладьею. Розыгрышъ.

3. Kd5—e6

4. Ka6 — a5. Король долженъ удалиться, такъ какъ на Ka6—a7, Tb8—h8 выигрывали бы на 5. Ka7—a6 ходомъ Th8—a8 матъ; на 6. g6—g7 ладья беретъ себѣ пѣшки.

4. Kc6—c5 дѣлаетъ, розыгрышъ.

Бѣлые выигрываютъ при такомъ положеніи:

Бѣлые: Король b5; пѣшки a7, b7, c7.

Черные: Король b7, ладья c8.

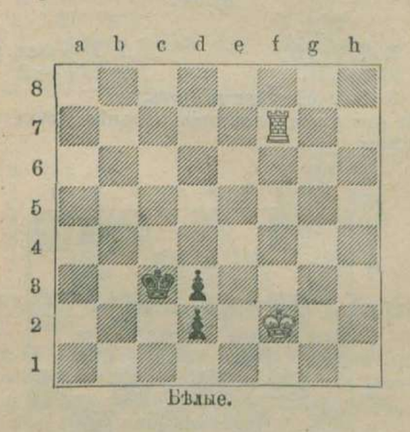
| | |
|---|---|
| 1. c5—c6+ | 1. Tc8п.c6 (A.) |
| 2. a7—a8D+ | 2. Kb7п.a8 |
| 3. Kb5п.c6 | 3. Ka8—b8 |
| 4. b6—b7 и выигрываютъ. | |

## A.

| | |
|---|---|
| 1. . . . | 1. Kb7—a8 |
| 2. b6—b7+ | 2. Ka8п.a7 |

3. b7п.c8 становится конемъ или слономъ и выигрываетъ. Не можетъ сдѣлаться ферземъ, иначе черные патъ.

При такомъ положеніи бѣлые могутъ достигнуть лишь розыгрыша.

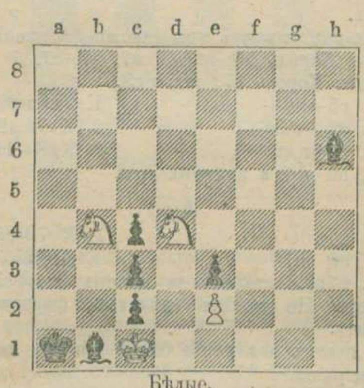


Бѣлые.

| | |
|---|---|
| 1. Tf7—c7+ | 1. Kc3—d4 |
| 2. Tc6—d7+ | 2. Kd4—e4 |
| 3. Td7—e7+ | 3. Ke4—f5 |
| 4. Te7—e1. | |

# Слонъ противъ коня.

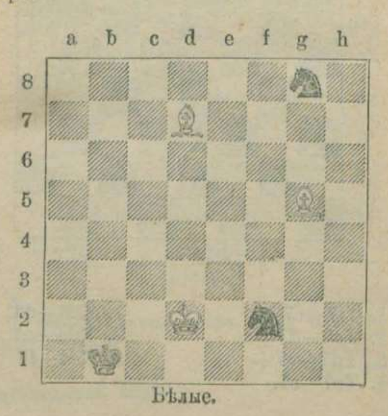
Обѣ эти фигуры при окончаніи игры равнозначащи. Слонъ можетъ запереть коня на краевомъ полѣ, напр., если конь стоитъ на c8, а слонъ—на c5. Да и конь можетъ ограничить дѣйствія слона. Напр., въ слѣдующей задачѣ Лойда, въ которой бѣлые даютъ матъ въ три хода.




Бѣлые.

| | |
|---|---|
| 1. Sd4—e6 | 1. Lh6 какъ угодно. |
| 2. Se6п.L | 2. Lb1—a2 |
| 3. Sb4п.c2 и даютъ матъ. | |

Два слона при окончаніи сильнѣе двухъ коней. Напримѣръ:

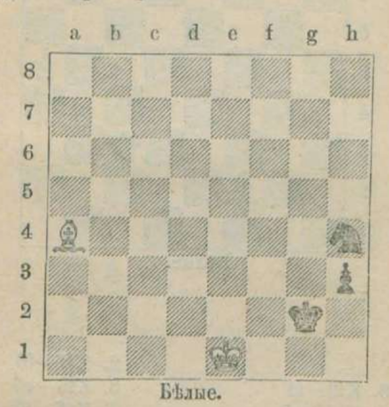



Бѣлые.

| | |
|---|---|
| 1. Ld7—f5+ | 1. Kb1—b2 |
| 2. Ld2—e2 | 2. Sf2—h1 |
| 3. Ke2—f3 | 3. Kb2—c3 |

4. Lf5—h7 и выигрываютъ.

При такомъ положенiи слонъ противъ коня и пѣшки дѣлаетъ розыгрышъ.



Бѣлые.

| | |
|---|---|
| 1. La4—d7 | 1. h3—h2 (A.) |
| 2. Ld7—c6+ | 2. Kg2—g1. На |

Sh4—f3+ дѣлается ходомъ Ke1—e2 розыгрышъ.

| | |
|---|---|
| 3. Lc6—h1 | 3. Kg1n.h1 |

4. Ke1—f2. Игра въ ничью.

A.

| | |
|---|---|
| | 1. Sh4—f3+ |
| 2. Ke1—e2 | 2. Sf3—d4+ |
| 3. Ke2—e3 | 3. h3—h2 |
| 4. Ke3n.d4 | 4. h2—h1D |
| 5. Ld7—c6+. | |

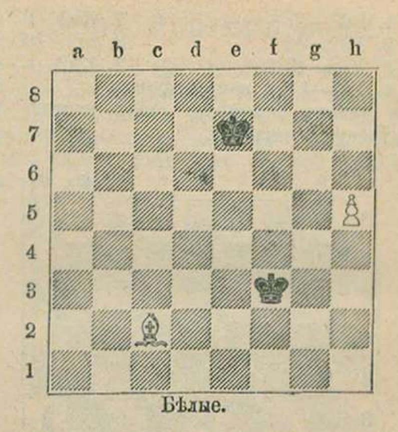
## Слонъ и пѣшка противъ короля.

Уже было доказано, что король противъ слона и пѣшки ладьи дѣлаетъ розыгрышъ, если онъ стоитъ за пѣшкой и можетъ достигнуть поля превращенiя, а это поле не того цвѣта какъ слонъ.

Необходимо, однако, чтобы король достигъ углового поля, иначе проигрышъ. Напримѣръ.

| | |
|---|---|
| 1. h5—h6 | 1. Ke7—f7 |

2. Lc2 — h7. Король не можетъ достигнуть поля h8.



Бѣлые.

2. Kf7—f6

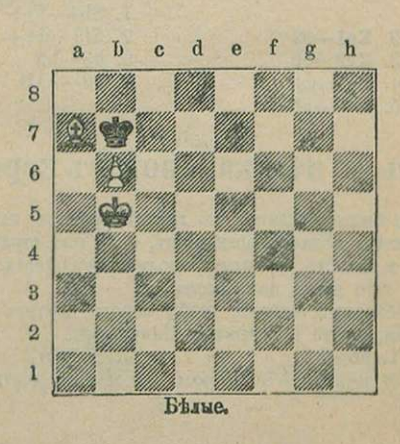
3. Kf3—f4 | 3. Kf6—e6

4. Kf4—g5 | 4. Ke6—f7

5. Kg5—f5 и выигрываютъ.

При слѣдующемъ положеніи слонъ и пѣшка коня не могутъ выиграть противъ короля.

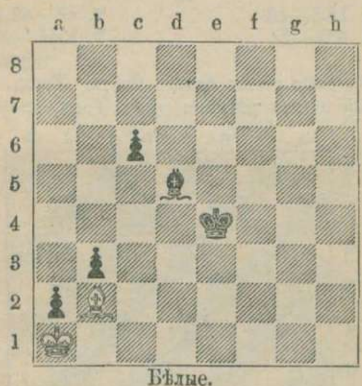
Если бѣлые, напримѣръ, Kb5—a5, то Kb7—a8 и Ka5—a6 не можетъ имѣть мѣста, иначе черные патъ.



Бѣлые.

# Слонъ противъ слона.

Если слоны различныхъ цвѣтовъ, то даже при нѣсколькихъ пѣшкахъ нельзя во многихъ случаяхъ выиграть. Такъ, при данномъ положенiи бѣлые дѣлаютъ розыгрышъ.

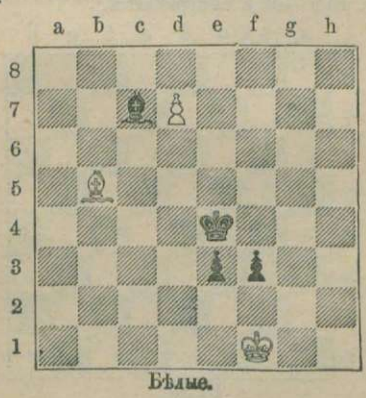



Бѣлые.

Слонъ ходитъ взадъ и впередъ по дiагонали. Если король приближается и подвинетъ пѣшку, то слонъ возьметъ ее, а если король возьметъ слона, то бѣлые патъ.

Полезно ставить пѣшки на поля цвѣта непрiятельскаго слона, но такъ, чтобы противникъ не могъ вымѣнять ихъ на слона.

При такомъ положенiи выигрываютъ черные, если ихъ ходъ.



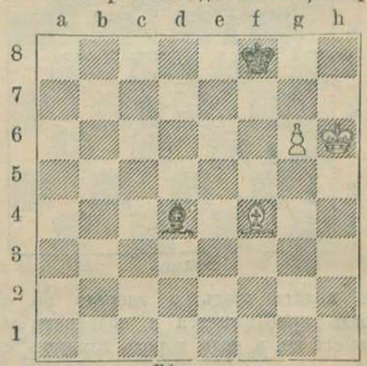

Бѣлые.

| | |
|---|---|
| 1. . . . | 1. Ke4—d4 |
| 2. Lb5—a6 (a.) | 2. Kd4—c3 |
| 3. La6—b7 | 3. e3—e2+ |
| 4. Kf1—f2 | 4. Kc3—d2 и выигрываютъ. |

a.

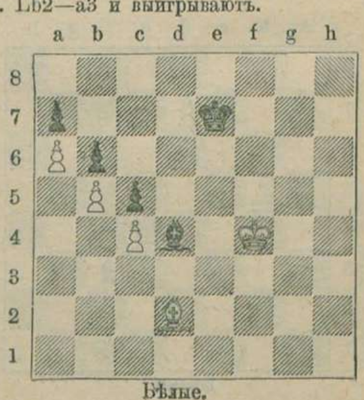
| | |
|---|---|
| 2. Lb5—c6 | 2. e3—e2+ |
| 3. Kf1—f2 | 3. Kd4—d3 и выигрываютъ. |

Не то, если слоны одного цвѣта. Тогда преобладаніе одной пѣшки рѣшаетъ дѣло. Такъ, напримѣръ:



Бѣлые.

| | |
|---|---|
| 1. Kh6—h7 | 1. Ld4—c3 |
| 2. Lf4—h6+ | 2. Kf8—e8 |
| 3. Lh6—g7 | 3. Kc3—b4 |
| 4. Lg7—b2 | 4. Lb4—f8 |
| 5. Lb2—a3 и выигрываютъ. | |



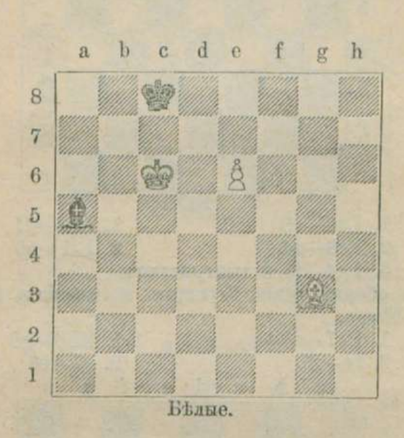
Бѣлые.

Бѣлые выигрываютъ, если ихъ ходъ.

1. Ld2—a5 | 1. b6п.a5. На Ке7—d7 выигрывается La5п.b6.

2. d5—b6 и выигрываютъ.

Весьма замѣчательно слѣдующее положенiе, при которомъ выигрываютъ бѣлые.




Бѣлые.

1. e6—e7 | 1. La5—d8. Лучше всего.

2. e7—e8 становится слономъ (или конемъ, см. A). Если пѣшка превратится въ ферзя или ладью, то черные патъ.

2. Ld8—a5

3. Le8—d7+ | 3. Kc8—d8

4. Lg3—h4 даетъ матъ.

## A.

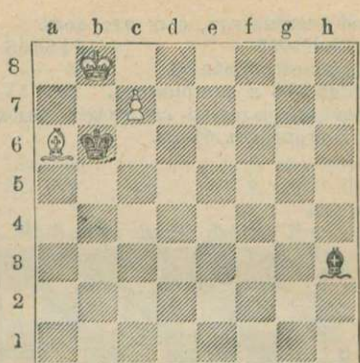
2. e7—e8S | 2. Ld8—e7. Лучше всего.

3. Lg3—c7 | 3. Le7—f8

4. Se8—f6 | 4. Lf8—b4

5. Sf6—d5 выигрываютъ.

И при такомъ положенiи выигрываютъ бѣлые, если ихъ ходъ.

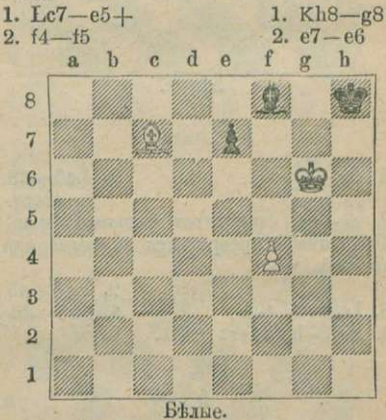


Бѣлые.

1. La6—c8 | 1. Lh3—f1
2. Lc8—g4 | 2. Lf1—a6
3. Lg4—f3 и выигрываютъ.

Въ обоихъ нижеслѣдующихъ положеніяхъ выигрываютъ бѣлые.

1. Lc7—e5+ | 1. Kh8—g8
2. f4—f5 | 2. e7—e6



Бѣлые.

3. f5—f6. Если f5п.e6, то розыгрышъ.
3. Lf8 — какъ угодно.
4. f6—f7+ и выигрываютъ.

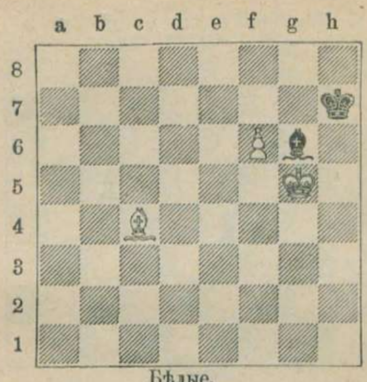
1. Lc4—g8+ | 1. Kh7—h8.

Если: Kh7п.g8, то бѣлые ходомъ Kg5п.g6 выигрываютъ.

2. Lg8—e6. Ошибочно Kg5—h6 въ виду Lg6—f7, такъ какъ послѣ Lg8п.f7 черные патъ.

2. Lg6—d3 (A.)

3. Kg5—f4 | 3. Ld3—b5



Бѣлые.

| | |
|---|---|
| 4. Kf4—e5 | 4. Lb5—e8 |
| 5. Ke5—d6 | 5. Kh8—h7 |
| 6. Kd6—e7 | 6. Kh7—g6 (a.) |
| 7. Le6—d7 | 7. Le8—f7 |
| 8. Ld7—f5+ и выигрываютъ. | |

a.

| | |
|---|---|
| | 6. Lc8—h5 |
| 7. Le6—g4 | 7. Lh5—g6 |
| 8. Lg4—f5 и выигрываютъ. | |

A.

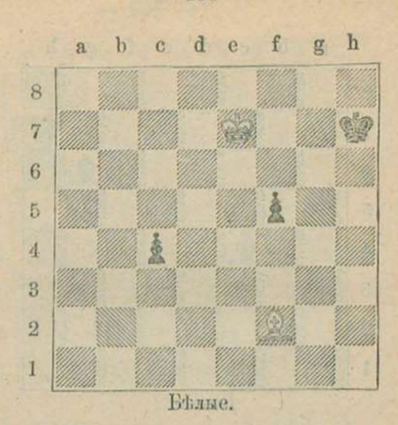
| | |
|---|---|
| | 2. Lg6—e8 |
| 3. Kg5—f5 | 3. Kh8—h7 |
| 4. Le6—d5 | 4. Kh7—h6 (a.) |
| 5. Kf5—e6 | 5. Kh6—g6 |
| 6. Ke6—e7 | 6. Kg6—g5 |
| 7. Ld5—e6 | 7. Le8—h5 |
| 8. Le6—f7 | 8. Lh5—d1 |
| 9. Lf7—e8 | 9. Ld1—b3 |
| 10. Le8—d7 | 10. Lb3—g8 |
| 11. Ld7—e6 и выигрываютъ. | |

a.

| | |
|---|---|
| | 4. Le8—d7+ |
| 5. Kf5—e5 | 5. Kh7—g6 |
| 6. f6—f7 | 6. Kg6—g7 |
| 7. Ke5—d6 и выигрываютъ. | |

## Слонъ противъ пѣшекъ.

Обыкновенно слонъ дѣлаетъ розыгрышъ противъ одной или двухъ пѣшекъ, но проигрываетъ противъ трехъ. Однако, все зависитъ отъ положенія.



Бѣлые.

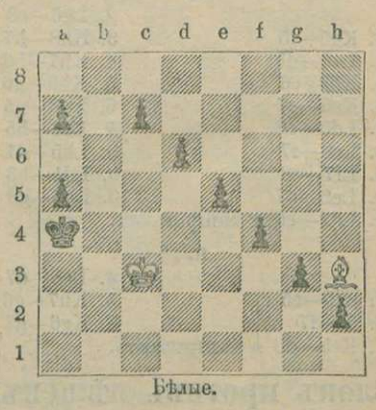
Въ такомъ положеніи, если ходъ бѣлыхъ, то розыгрышъ.

| | |
|---|---|
| 1. Lf2—e3 | 1. Kh7—g7 |
| 2. Ke7—e6 | 2. Kg7—g6 |

3. Ke6—e5 и черные не могутъ выиграть. Бѣлые могли также пойти 1. Ke7—f6.

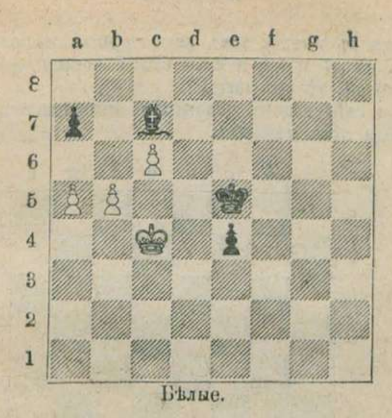
Если ходъ черныхъ, то они выигрываютъ ходомъ 1. f5—f4.

При такомъ положеніи бѣлые также дѣлаютъ розыгрышъ, если ихъ ходъ.



Бѣлые.

| | |
|---|---|
| 1. Lh3—d7+ | 1. Ka4—a3 |
| 2. Ld7—c6 | |



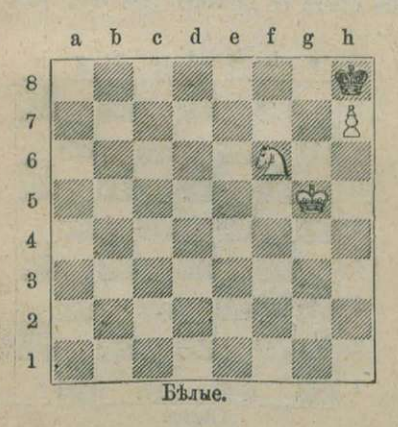
Бѣлые.

При такомъ положеніи бѣлые выигрываютъ, если ихъ ходъ.

| | |
|---|---|
| 1. b5—b6 | 1. a7n.b6 |
| 2. a5—a6 | 2. Lc7—b8 |
| 3. a6—a7 или c6—c7 и выигрываютъ. | |

# Конь и пѣшка противъ короля.

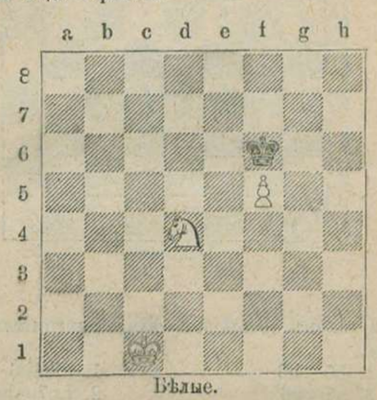
Почти всегда выигрываютъ. Но бываютъ и исключительныя положенія, напримѣръ, какъ изображенное.



Бѣлые.

Игра въ ничью, такъ какъ черный король разгуливаетъ на g7 и h8, а если бѣлый король загородитъ ему поле g7, то онъ патъ.

При слѣдующемъ положенiи выигрываютъ бѣлые, даже если ходъ черныхъ.

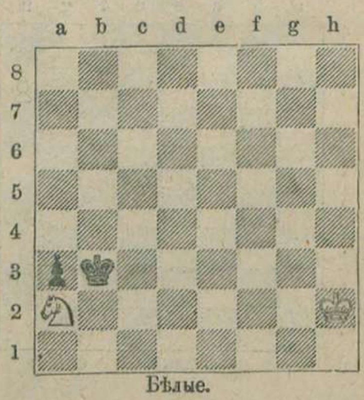



Бѣлые.

Если черные пойдутъ Kf6 — e5, то приблизится непрiятельскiй король, такъ какъ нельзя Ke5п.d4 въ виду f5—f6. Но если бы конь стоялъ на d6, то черные могли бы сдѣлать розыгрышъ ходомъ Kf6—e5.

## Конь противъ пѣшки.

Если пѣшка не достигла еще 6-го ряда, то розыгрышъ.

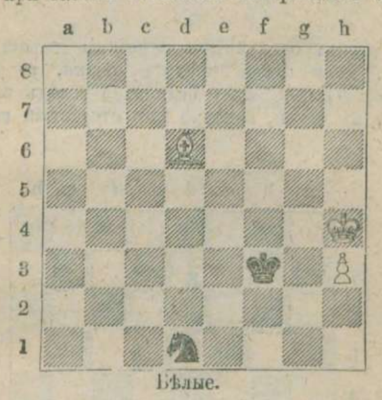



Бѣлые.

1. Sa2—c1+ 1. Kb3—b2
2. Sc1—d3+ 2. Kb2—c2
3. Sd3—b4+ 3 Kc2—b3

4. Sb4—d3 и розыгрышъ, такъ какъ на a3—a2 послѣдуетъ 5. Sd3—c1+.

Но при такомъ положеніи выигрываютъ бѣлые.



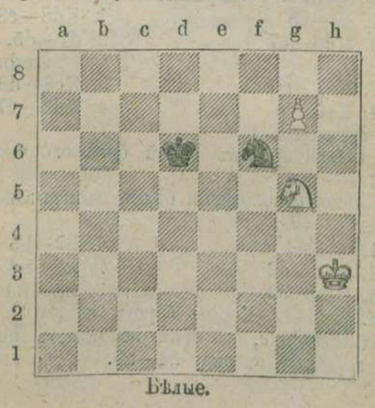
Бѣлые.

1. Kh4—g5 1. Sd1—f2
2. h3—h4 2. Sf2—e4+
3. Kg5—g6 3. Se4n.d6 или Kf3—g4.

4. h4—h5 и выигрываютъ.

## Конь противъ коня и пѣшки.

Обыкновенно проигрышъ, если не положеніе, подобно изображенному.

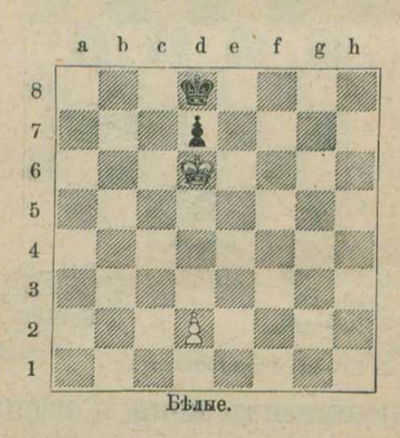


Бѣлые.

1. Sg5—e4+ 1. Sf6п.e4
2. g7—g8D и выигрываютъ.

## Пѣшки противъ пѣшекъ.

Въ такихъ окончаніяхъ оппозиція имѣетъ важное значеніе. Если пѣшка противъ пѣшки, то большею частью розыгрышъ; также если одна вслѣдъ за другой выходитъ въ дамки, конечно при отсутствіи шаха.



Бѣлые.

Ходъ бѣлыхъ. Розыгрышъ.

| | |
|---|---|
| 1. e2—e5 | 1. Kd8—c8 |
| 2. Kd6—e7 | 2. d7—d5. Лучше всего. |
| 3. Ke7—e6 | 3. Kc8—d8 |
| 4. Ke6п.d5 | 4. Kd8—d7 и у |

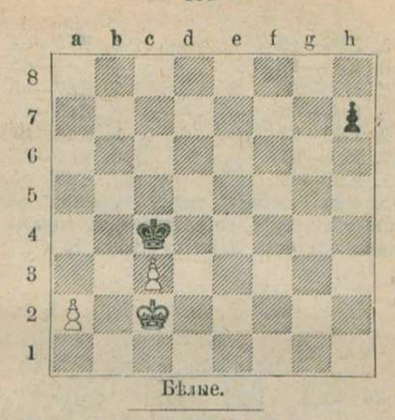
черныхъ оппозиція.

Двѣ пѣшки противъ одной большею частью выигрываютъ.

При такомъ положеніи бѣлые выигрываютъ, если ихъ ходъ.

| | |
|---|---|
| 1. a2—a4 | 1. h7—h5 |
| 2. Kc2—d2 | 2. h5—h4 |
| 3. Kd2—e2 | 3. h4—h3 |

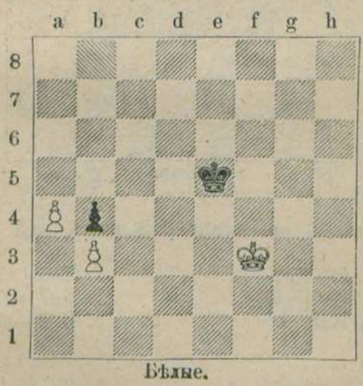
4. Ke2—f2. Король беретъ пѣшку h, возвращается къ пѣшкѣ c, которая не можетъ быть взята чернымъ королемъ въ виду a4—a5.



Бѣлые.

---

Въ такомъ положеніи рѣшаетъ оппозиція. Бѣлые выигрываютъ, если ихъ ходъ. Если ходъ черныхъ, то розыгрышъ.



Бѣлые.

| | |
|---|---|
| 1. Kf3—e3 | 1. Ke5—d5 |
| 2. Ke3—d3 | 2. Kd5—c5 |
| 3. Kd3—d4 | 3. Kc5—c6 |
| 4. Ke4—d4 | 4. Kc6—b6 |
| 5. Kd4—c4 | 5. Kb6—a5 |
| 6 Kc4—c5 | 6. Ka5—a6 |

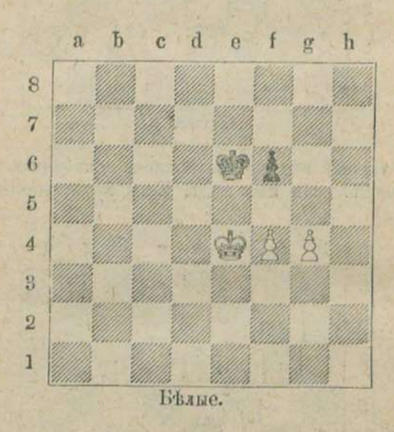
Kc5n.b4 и выигрываютъ.

Если ходъ черныхъ, то игра ведется такъ:

| | |
|---|---|
| 1. . . . | 1. Ke5—d5 |
| 2. Kf3—f4 | 2. Kd5—d4 |
| 3. Kf4—g4 | 3. Kd4—e4 |
| 4. Kg4—h3 | 4. Ke4—d5 |

| | |
|---|---|
| 5. Kh3—g2 | 5. Kd5—e4 |
| 6. Kg2—f1 | 6. Ke4—d5 |
| 7. Kf1—e1 | 7. Kd7—e5 |
| 8. Ke1—d2 | 8. Ke5—d4 |
| 9. Kd2—c2 | 9. Kd4—e4 |
| 10. Kc2—b1 | 10. Ke4—d5 |
| 11. Kb1—c1 | 11. Kd5—e5. |

Розыгрышъ, потому что у черныхъ оппозиція. Если двигать пѣшку a, то ее нагонитъ король и сдѣлаетъ оппозицію, если лишится пѣшки b.




Бѣлые.

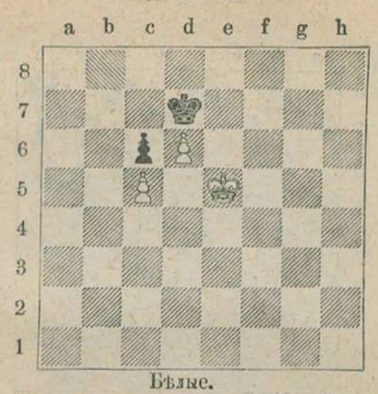
Въ такомъ положеніи розыгрышъ, чей бы ходъ не былъ.

| | |
|---|---|
| 1. f4—f5+ | 1. Ke6—e7 |
| 2. Ke4—d5 | 2. Ke7—d7 |
| 3. Kd5—e5 | 3. Kd7—c7 розыгрышъ. |

| | |
|---|---|
| 1. . . . | 1. f6—f5+ |
| 2. g4п.f5+ | 2. Ke6—f6 |
| 3. Ke4—f3 | 3. Kf6п.f5 розыгрышъ. |

Нерѣдко выигрышъ достигается пожертвованіемъ пѣшки ради оппозиціи. Напримѣръ:

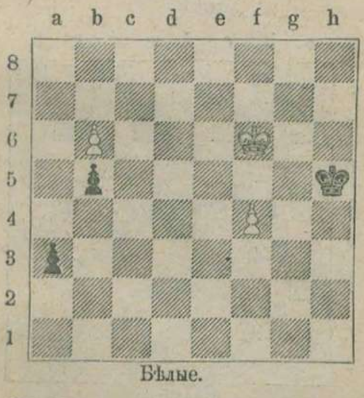
| | |
|---|---|
| 1. Ke5—f6 | 1. Kd7—d8. Лучше всего. |
| 2. d6—d7 | 2. Kd8п.d7 |
| 3. Kf6—f7 | 3. Kd7—d8 |
| 4. Kf7—e6 | 4. Kd8—c7 |
| 5. Ke6—e7 | 5. Kc6—c8 |
| 6. Ke7—d6 | 6. Kc8—b7 |



Бѣлые.

7. Kd6—d7 — 7. Kb7—b8
8. Kd7n.c6 и выигрываютъ.

Часто рѣшающее значеніе имѣетъ обмѣнъ дамокъ.

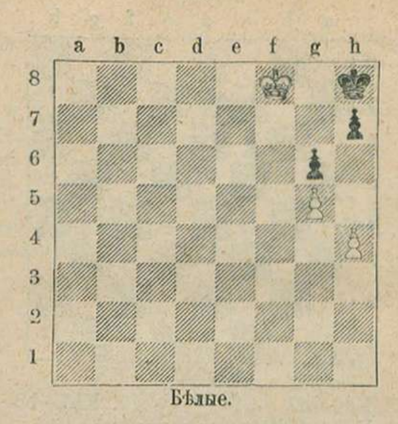


Бѣлые.

1. b6—b7 — 1. a3—a2
2. b7—b8D — 2. a2—a1D+
3. Db8—e5+ — 3. Da1n.e5+
4. f4n.e5 — 4. b5—b4
5. e5—e6 — 5. b4—b3
6. e6—e7 — 6. b3—b2
7. e7—e8D+ и выигрываютъ.

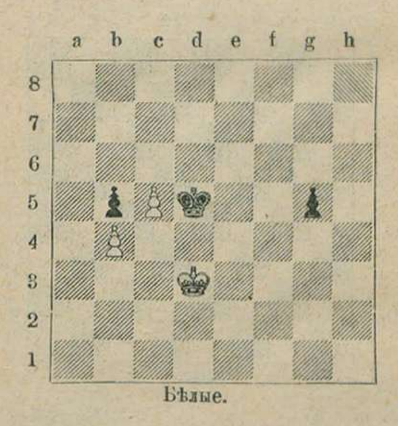
Если ходъ бѣлыхъ, то они выигрываютъ ходомъ Kf8—f7; если черныхъ, то слѣдующимъ образомъ:

1. . . . — 1. h7—h6. На h7—h5 выигрывается 2. Kf8—f7 и 3. Kf7—f6.



Бѣлые.

| | |
|---|---|
| 2. h4—h5 | 2. Kh8—h7 |
| 3. Kf8—f7 | |



Бѣлые.

Бѣлые дѣлаютъ розыгрышъ, чей бы ходъ ни былъ.

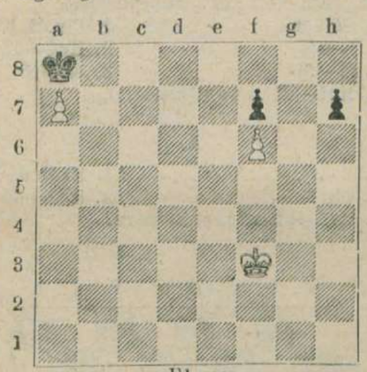
| | |
|---|---|
| 1. Kd3—e3 | 1. Kd5—e5 |
| 2. Ke3—f3 | 2. Ke5—f5 |
| 3. Kf3—g3 | 3. Kf5—e5 |
| 4. Kg3—g4 | 4. Ke5—f6 |
| 5. Kg4—g3 | 5. Kf6—e5 |
| 6. Kg3—f3 | 6. Ke5—e5 |

Или:

| | |
|---|---|
| 1. . . . | 1. Kd5—e5 |
| 2. Kd3—e3 | 2. Ke5—d5. |

Если король идетъ на f5, то Ke3—d4 и выигрываютъ.

| | |
|---|---|
| 3. Ke3—f3 | 3. Kd5—e5 |
| 4. Kf3—g3 | 4. Ke5—e6 |
| 5. Kg3—g4 | 5. Ke6—f6 |



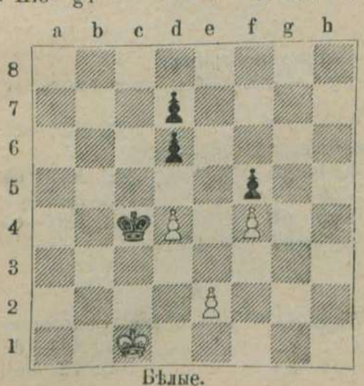
Бѣлые.

При такомъ положеніи выигрываетъ тотъ, чей ходъ.

| | |
|---|---|
| 1. Kf3—g4 | 1. Ka8n.a7 |
| 2. Kg4—h5 | 2. Ka7—b7 |
| 3. Kh5—h6 | 3. Kb7—c6 |
| 4. Kh6n.h7 | 4. Kc6—d5 |
| 5. Kh7—g8. На Kh7—g7 черные выиграли бы. | 5. Kd5—e6 |
| 6. Kg8—g7 и выигрываютъ. | |

Или:

| | |
|---|---|
| 1. . . . | 1. Ka8n.a7 |
| 2. Kf3—g4 | 2. Ka7—b7 |



Бѣлые.

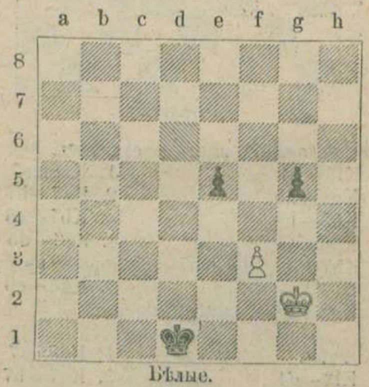
| | |
|---|---|
| 3. Kg4—h5 | 3. Kb7—c6 |
| 4. Kh5—h6 | 4. Kc6—d6 |
| 5. Kh6n.h7 | 5. Kd6—e5 |
| 6. Kh7—g7 | 6. Ke5—e6 |

Бѣлые, если ихъ ходъ, выигрываютъ.

| | |
|---|---|
| 1. e2—e4 | 1. f5n.e4 (A.) |
| 2. f4—f5 | 2. Kc4—d3 |
| 3. f5—f6 | 3. e4—e3 |
| 4. Kc1—d1 и выигрываютъ. | |

## A.

| | |
|---|---|
| 1. . . . | 1. Kc4n.d4 |
| 2. e4n.f5 | 2. Kd4—d5 |
| 3. Kc1—d2 и выигрываютъ. | |



Бѣлые.

Ходъ бѣлыхъ; розыгрышъ.

1. Kg2 — h1. Лишь этотъ ходъ ведетъ къ цѣли (A.).

1. Kd1—e2. На g5—g4 послѣдуетъ 2. Kh1—g2.

| | |
|---|---|
| 2. Kh1—g2 | 2. Ke2—e3 |
| 3. Kg2—g3 | 3. Ke3—d4 |
| 4. Kg3—g4 | 4. Kd4—e3 |
| 5. Kg4—g3 Розыгрышъ. | |

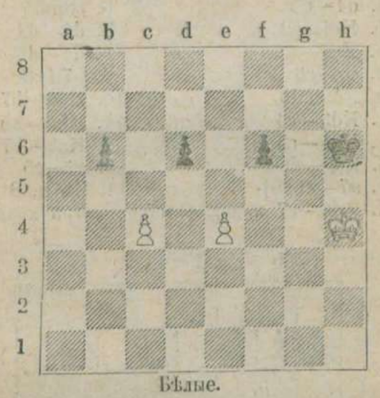
## A.

1. Kg2—f1. Этимъ бѣлые проигрываютъ.

| | |
|---|---|
| | 1. Kd1—d2 |
| 2. Kf1—f2 | 2. Kd2—d3 |

| | |
|---|---|
| 3. Kf2—g3 | 3. Kd3—e3 |
| 4. Kg3—g2 | 4. Ke3—e2 |
| 5. Kg2—g3 | 5. Kg2—f1 |
| 6. Kg3—g4 | 6. Kf1—f2 и выигрываютъ. |

При такомъ положенiи бѣлые всегда дѣлаютъ розыгрышъ.


Бѣлые.

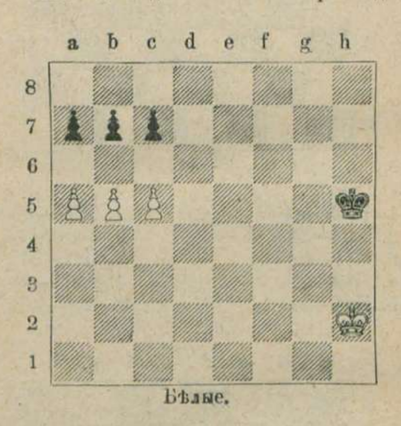
| | |
|---|---|
| 1. Kh4—g4 | 1. Kh6—g6 |
| 2. Kg4—f4 | 2. Kg6—f7 |
| 3. Kf4—f5 | 3. Kf7—e7 |
| 4. Kf5—g4 | 4. Ke7—e6 |
| 5. Kg4—f4 | 5. Ke6—e7. |

Бѣлые.

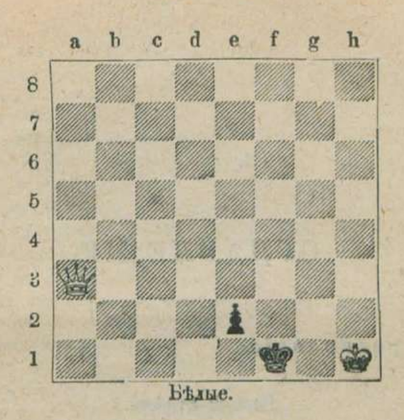
При такомъ положенiи бѣлые выигрываютъ слѣдующимъ образомъ:

| | |
|---|---|
| 1. f2—f3 | 1. e4п.f3 |
| 2. Kg1—f1 | 2. f3—f2 |
| 3. e3—e4 | 3. d6п e4 |
| 4. Kf1п.f2 | 4. e4—e3+ |
| 5. Kf2—e1 | 5. e3—e2 |
| 6. d4—d5 | 6. c6п.d5 |
| 7. Ke1п.e2 | 7. d5—d4 |
| 8. Ke2—d2 | 8. d4—d3 |
| 9. c5—c6 | 9. b7п.c6 |
| 10. Kd2п.d3 | 10. Ka8—b7 |
| 11. Kd3—c4 | 11. Kb7—a8 |
| 12. Kc4—c5 | 12. Ka8—b7 |
| 13. Kc5—d6 | 13. c6—c5 |
| 14. a7—a8D+ | 14. Kb7п.a8 |

15. Kd6—c7 и даютъ матъ въ три хода.



Бѣлые.



Бѣлые.

Замѣчательное положеніе. Бѣлые выигрываютъ, если ихъ ходъ.

1. b5—b6 — 1. c7п.b6. На a7п.b6 выигрывается c5—c6.

2. a5—a6 — 2. b7п.a6

3. c2—c6 и выигрываютъ.

Въ заключеніе приведемъ задачу Лойда.

Бѣлые начинаютъ и даютъ матъ въ 5 ходовъ.

1. Da3—f8+ — 1. Kf1—e1

2. Df8—d6 — 2. Какъ угодно.

3. Dd6—f4+ — 3. K—e1

4. Df4—d4 — 4. Ke1—f1

5. Dd4—g1. Матъ.

КОНЕЦЪ.

# ОГЛАВЛЕНІЕ.

Предисловіе.

## Первый отдѣлъ.



## Второй отдѣлъ.

## Третій отдѣлъ.

---

**Энциклопедическій словарь.** Общедоступная настольная справочная книга для всѣхъ и каждаго. Составленъ подъ редакціею А. Н. Чудинова Большой томъ. Цѣна 2 р. 50 к. Съ человѣческимъ развитіемъ, когда образованіе и просвѣщеніе дѣлается общимъ достояніемъ массы и въ разговорную рѣчь проникаетъ громадное количество понятій и представленій изъ міра разнообразныхъ наукъ, чувствуется крайняя потребность въ краткомъ и сжатомъ энциклопедическомъ словарѣ, безъ котораго въ настоящее время невозможно обойтись. Нашъ словарь кратокъ, но въ то же время полонъ и даетъ удовлетворительный отвѣтъ на безчисленные вопросы по всѣмъ отраслямъ человѣческаго знанія, какъ-то: по всемірной исторіи, географіи, всеобщей исторіи, церкви, литературѣ, медицинѣ, математикѣ, политической экономіи, психологіи, филологіи, философіи, педагогикѣ, біографіи дѣятелей на всѣхъ поприщахъ государственной и народной жизни и т. д. Около 1000 стр. или 2000 столбцовъ большого формата; въ переплетѣ.

**Полный русскій орѳографическій словарь.** Настольная книга для всякаго пишущаго по русски. Составл. по академику Я. К. Гроту, Ф. Рейфу, В. И. Далю, Н. П. Макарову, А. Н. Чудинову, Александрову и другимъ П. А. Ромашкевичемъ, преподавателемъ 3-ей одесской гимназіи. Исправилъ и дополнилъ А. А. Быковъ. Спб. Ц. 1 р. 6-ое изданіе. Словарь этотъ, появляющійся въ настоящее время уже шестымъ изданіемъ, представляетъ собою въ высшей степени полезную и крайне необходимую настольную книгу для всякаго мало-мальски образованнаго человѣка, нуждающагося иногда въ той или другой орѳографической справкѣ. Словарь, въ новой редакціи, можетъ служить прекраснымъ руководствомъ въ орѳографическомъ обиходѣ. Такая справочная книга можетъ также служить полезнымъ подспорьемъ и для учащихся, которые найдутъ въ ней для себя надлежащій отвѣтъ на тотъ или другой спорный орѳографическій вопросъ.

**Винтъ**, бэзикъ, преферансъ, пикетъ, мушка, вистъ, стуколка, рамсъ, семерикъ, макао, бакара, шестьдесятъ шесть, польскій банчокъ, тринадцать, двадцать одно, орка и др. коммерческія игры. Практическіе совѣты

законы и правила. Состав. М. Шевляковъ. Спб. 1911 г. 6-ое изданіе ц. 90 к. съ пер. Въ книгѣ этой собраны законы и правила двадцати пяти игръ, употребляемыхъ въ настоящее время въ обществѣ. Ясное и толковое изложеніе, а главное краткость и простота расчетовъ и таблицъ, безъ сомнѣнія, сдѣлаютъ эту книгу настольною для всѣхъ карточныхъ игроковъ вообще, а для начинающихъ, которымъ послужитъ она самоучителемъ, въ особенности (Отв. газ. „Свѣтъ").

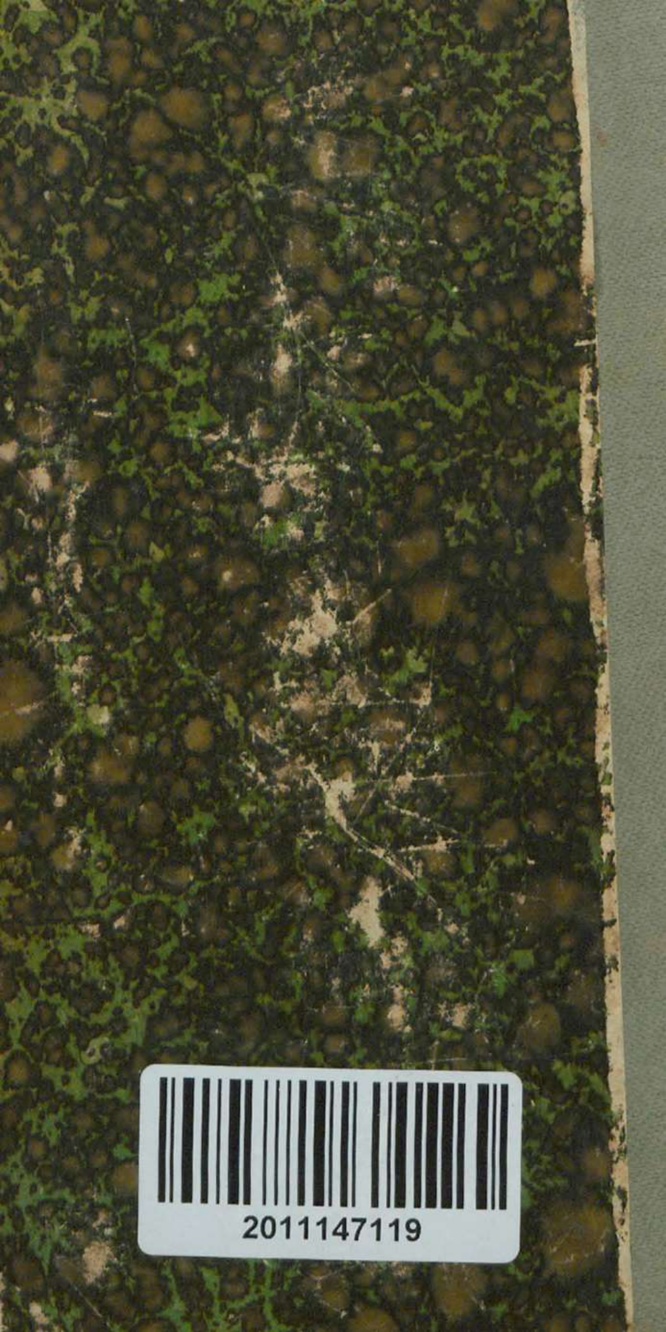
**Винтъ** во всѣхъ видахъ, практическіе совѣты, законы и правила. Сост. М. Шевляковъ, 6-ое дополн. изданіе 1911 г. Ц. 40 к. Различные виды винта вдвоемъ, втроемъ, впятеромъ, вшестеромъ, съ прикупкой, съ аукціономъ, съ мусоромъ, съ передачею, съ гайкою, съ присыпкою и гвоздемъ, съ двойною записью и винтящимися коронками, винтъ виталинъ и пр.

**Пиротехникъ-любитель.** Систематическое руководство для раціональнаго изготовленія садовыхъ, водяныхъ, театральныхъ и комнатныхъ фейерверковъ. Спб. Съ 98 рисунк., 330 стр. Ц. 1 р. 35 к.

**Хорошій тонъ.** Сборникъ правилъ и совѣтовъ, какъ нужно вести себя въ разныхъ случаяхъ домашней и общественной жизни: на крестинахъ, свадьбахъ, похоронахъ, имянинахъ, юбилеяхъ и т. п., также подробное описаніе устройство званныхъ обѣдовъ, вечеровъ, баловъ, раутовъ, пикниковъ и т. п. Наставленіе, какъ нужно держать себя при отданіи и пріемѣ визитовъ, на балахъ во время танцевъ, на прогулкѣ, въ собраніяхъ, въ театрахъ, маскарадахъ и т. п. Подробное изложеніе обязанностей крестныхъ отцовъ и матерей, посаженныхъ отцовъ и матерей, шаферовъ, дружекъ и пр. Сост. книгоиз. Германъ Гоппе 3-е изданіе. Съ 12 стран. рисун. меблированныхъ комнатъ. Спб. 1911 г. Ц. 1. р. 50 к.

**Банкетные и гастрономическіе напитки**, холодные и горячіе: пунши, крюшоны, шипучки, коблеры, коктэли, баваруазы, оршады, глинтвейны, лимонады, и пр. Для вечеринокъ, пирушекъ, поминковъ, баловъ, парадныхъ обѣдовъ и роскошныхъ ужиновъ. Болѣе 400 отборныхъ рецептовъ, съ 47 рис. Составилъ. Н. Браумейстеръ, ц. 60 к.

Типо-лит. Спб. тюрьмы.


2011147119